FINAL FANTASY® X

LA GUÍA DE ESTRATEGIA OFICIAL

SQUARESOFT®





SUMARIO



Cómo Jugar

CÓMO JUGAR



Este capítulo sirve de guía de referencia, y proporciona información acerca de todas las posibilidades que aparecen en el mundo de Final Fantasy X.



INICIO RÁPIDO

Final Fantasy X es un juego de rol en el que experimentarás un sinfín de aventuras y en el que librarás una infinidad de batallas mientras viajas por su fantástico mundo. En el curso de tu viaje, tus compañeros se convertirán en un formidable grupo de luchadores, siempre y cuando te familiarices con las funciones básicas del juego.



Norma básica: mano izquierda para moverse, mano derecha para confirmar

Puedes usar los botones de dirección o el joystick analógico izquierdo para mover a tu personaje y desplazar el cursor en los menús. La mayoría de las acciones se realizan pulsando el botón ⊗ (examinar, abrir, hablar, confirmar, etc.).



Batallas: cuestión de práctica

Las luchas funcionan mediante un sofisticado sistema de turnos. Los botones de dirección ←, →, ↑ y ↓ te permiten ver las opciones disponibles en cada situación. Fíjate también en los mensajes de información que aparecen en la parte superior izquierda de la pantalla. Hasta que pulses ⊗ para confirmar una acción, siempre puedes cancelar la selección con ◎. △ sirve para defenderte, y L1 para cambiar tu personaje activo por uno que esté en la reserva (esto no cuenta como turno).



ESFERAS DEL VIAJERO: más vale prevenir

Es aconsejable detenerse junto a estas ESFERAS DEL VIAJERO de color azul brillante y pulsar ⊗ para guardar la partida. Aunque no la guardes, al examinarlas tus personajes recuperarán toda su VIT y PM.



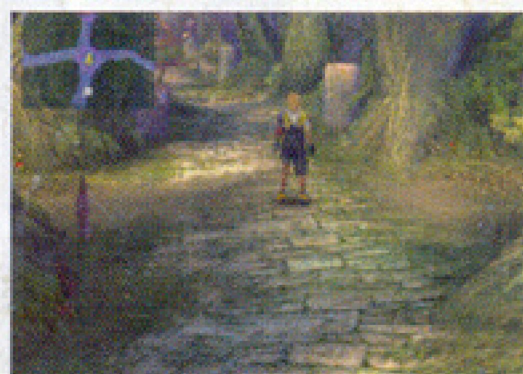
Equípate entre batalla y batalla

Pulsa △ para acceder al menú principal. Podrás cambiar tu equipo, utilizar objetos o habilidades para curar a personajes heridos, elegir una formación de combate, hacer progresos con tus personajes en el Desarrollo, y mucho más.



La evolución de personajes: el Desarrollo

Accederás al Desarrollo desde el menú principal. Allí puedes invertir los PH ("puntos de habilidad") y las esferas que hayas ganado durante los combates en la evolución de tus personajes. Calcula bien tus decisiones para luego no tener que volver atrás.



¡Abre bien los ojos!

Mira la esquina superior izquierda de la pantalla: verás un mapa con una flecha roja que apunta en la dirección correcta. Las entradas y salidas están indicadas con cuadrados verdes; los blancos son ESFERAS DEL VIAJERO. Otros muchos elementos que aparecen en pantalla están ahí para facilitarte las cosas. Fíjate, por ejemplo, en los mensajes que se visualizan en la parte superior de la pantalla durante las batallas. Los tutoriales ofrecen entrenamiento interactivo mientras juegas. No canceles el texto del tutorial demasiado pronto pulsando ◎, porque esa información puede serte de utilidad más adelante.



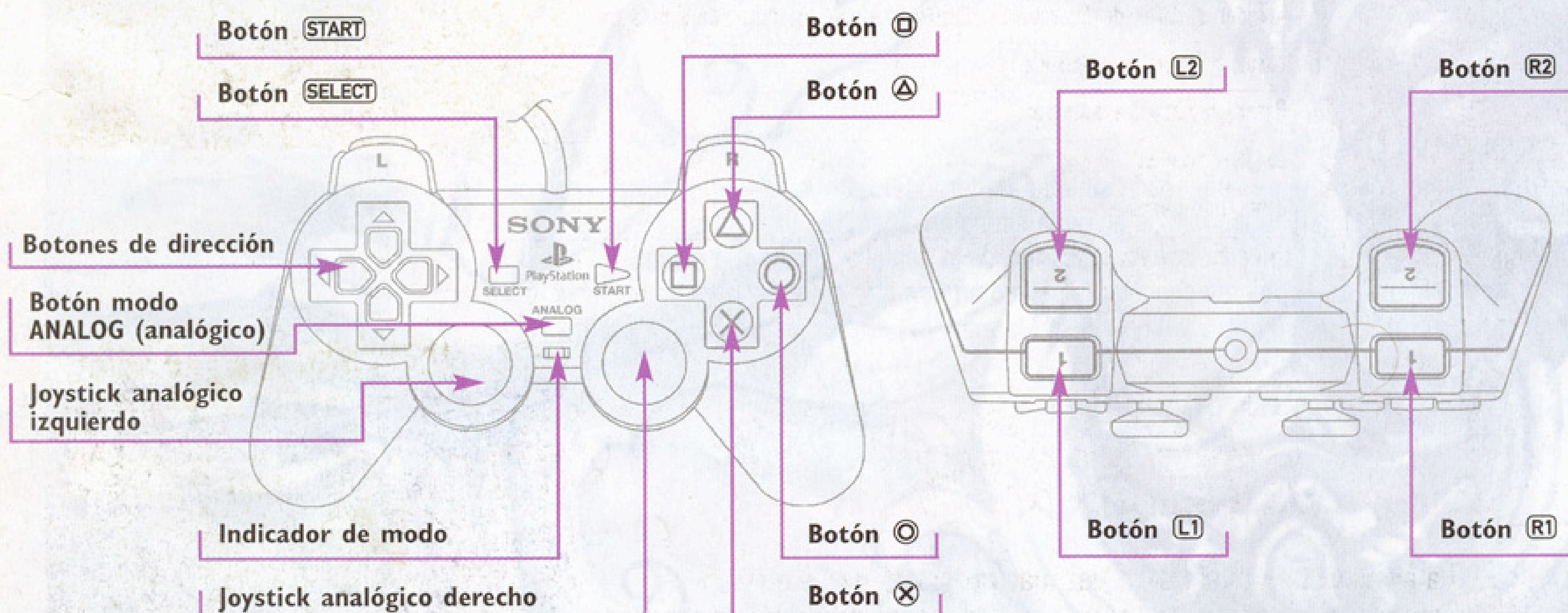
CONFIGURACIÓN DE LOS BOTONES

Recuerda que las funciones asociadas a los botones del mando dependen del modo de juego actual. Además, algunas funciones sólo son posibles más tarde en el juego.

CONSEJOS

Puedes reiniciar tu PlayStation® 2 manteniendo pulsados los botones START, SELECT, L1, L2, R1 y R2 a la vez. Esto permite cancelar en cualquier momento y regresar a la intro (que puedes omitir si pulsas START).

La importancia de las pequeñas cosas: se mostrarán mensajes de ayuda e información útil en la pantalla de los menús, en el Desarrollo y durante la batalla.



EN EL MODO NORMAL



Botón	Función
Botones de dirección o joystick analógico izquierdo	Mover a un personaje
✕	Confirmar / Abrir cofres / Hablar con gente / Saltarte frases de diálogo
○	Cancelar / Cambiar entre caminar y correr / Sumergirte
△	Acceder al menú principal
□	Ver la aptitud de un personaje para el blitzbol (No disponible al principio)
START	Pausa

EN EL MODO DE BATALLA



Botón	Función
Botones de dirección o joystick analógico izquierdo	Mover el cursor
✕	Confirmar
○	Volver al menú anterior
△	Defender
L1	Cambiar personaje / Desplazarte por la ventana de Relevo
L2	Desplazarte por la ventana de Relevo
R1	Desplazarte por la ventana de turnos
R2	Desplazarte por la ventana de turnos

EN LOS MENÚS

Botón	Acción
Botones de dirección o joystick analógico izquierdo	Mover el cursor
⊗	Confirmar
◎	Cancelar / Volver al menú anterior
R1	Pasar al personaje siguiente
L1	Pasar al personaje anterior
R2	Desplazarte hacia adelante en una página o una lista
L2	Desplazarte hacia atrás en una página o una lista



EN EL DESARROLLO

Botón	Acción
Botones de dirección o joystick analógico izquierdo	Mover el cursor
⊗	Abrir la selección (Desplazamiento o Usar) / Confirmar
◎	Cancelar / Volver al menú anterior
△	Acceder a datos de Condición / Desplazarte por los datos de Condición
R1	Pasar al personaje siguiente
L1	Pasar al personaje anterior
L2	Cambiar de vista
R2	Cambiar de vista
SELECT	Zoom hacia adelante o hacia atrás



MENÚS



La aventura se volverá cada vez más peligrosa, por lo que es importante que tus personajes se vayan adaptando a las dificultades que les esperan. Puedes llevar a cabo estas y otras tareas de desarrollo de personajes en el menú principal y en los submenús.

EL MENÚ PRINCIPAL

Puedes pulsar △ para acceder al menú principal, y desde allí acceder a todos los submenús.

En la parte izquierda del menú hay una lista de todos los miembros de tu grupo, según el orden en el que intervendrán en la batalla. Junto al nombre puedes ver la VIT y el PM de cada uno; la cifra que hay a la derecha de la barra indica los niveles máximos de cada parámetro.

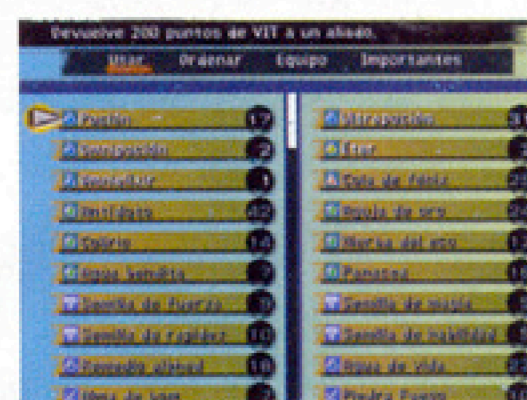
En la parte inferior de la pantalla se muestran el tiempo total de la partida, tus reservas económicas actuales y el nombre del lugar donde te encuentras. Los submenús están a la derecha de la pantalla. Algunos no se pueden usar al principio de la partida, pero tus opciones se ampliarán a medida que avances. En todos los menús verás mensajes de ayuda en la parte superior de la pantalla.

MENÚ DESARROLLO

Los personajes pueden mejorar sus estadísticas y adquirir nuevas técnicas en el Desarrollo. Consulta la sección "Desarrollo" en la página 11 para saber más.

MENÚ OBJETOS

Aquí puedes usar u ordenar lo que tengas en el inventario, además de ver los Objetos importantes que hayas encontrado durante la aventura.



En esta sección puedes ver los objetos que has recogido; los que serán posibles utilizar con el comando "Usar" están señalados en color blanco. Por ejemplo, puedes curar a tus personajes después de una batalla, de modo que entrarán en la siguiente batalla en condiciones óptimas. "Ordenar" te permite clasificar los objetos a mano o automáticamente.

Si eliges ordenar tu Equipo de forma manual, averiguarás información de cada objeto que selecciones. Arriba a la izquierda, descubrirás qué personaje puede emplear el equipo; al lado, verás sus estadísticas actuales y el equipo que esté usando, con las habilidades que tenga asociadas. Abajo a la derecha, verás las habilidades asociadas al objeto seleccionado. Sin embargo, sólo puedes cambiar tus armas y protección en el menú Equipo (o durante las batallas).

En cuanto a los Objetos importantes, no puedes usarlos o equiparte con ellos, aunque son igualmente valiosos. Consulta el capítulo "Objetos" para averiguar más cosas sobre los objetos y sus habilidades.



MENÚ HABILIDADES

Usa las habilidades especiales de un personaje.

Con este submenú puedes ver o utilizar las Habilidades de comando de tus personajes (no las confundas con las Habilidades de apoyo de los objetos). Las que estén señaladas en blanco están disponibles en ese momento. Por ejemplo, Yuna puede curar a tus personajes entre batalla y batalla. Encontrarás una lista de las habilidades en la sección dedicada a las Habilidades de comando.

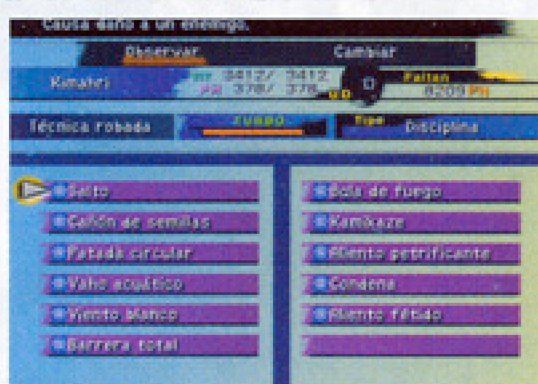


MENÚ TURBO

Aquí podrás ver las técnicas Turbo que tus personajes han aprendido y cambiar entre los diferentes Tipos de Turbo.

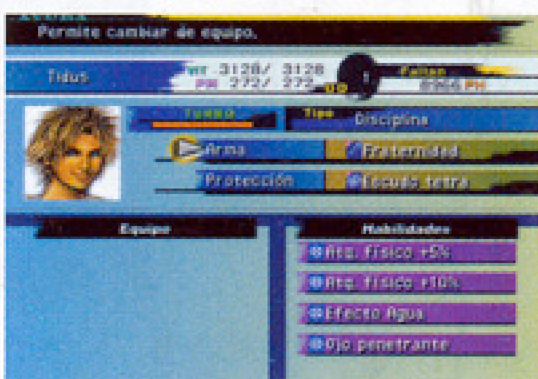
Primero, selecciona un personaje y comprueba las técnicas Turbo de las que dispone actualmente. Como de costumbre, aparecerán breves mensajes de Ayuda en la parte superior de la pantalla.

Con la opción "Cambiar" puedes determinar las condiciones en las que se llenará el Indicador de Turbo de un personaje. El Tipo de Turbo actual aparece junto al Indicador de Turbo en el apartado Tipo. Tienes más información acerca de los Turbos a partir de la página 24.



MENÚ EQUIPO

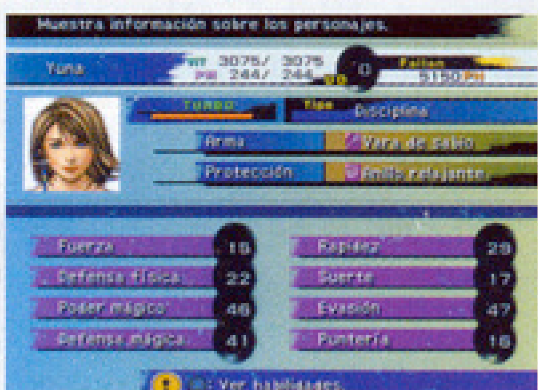
Mejora tu efectividad mediante armas y protección.



Selecciona un personaje. Junto a su foto aparecerá una lista del equipo que esté usando; y abajo a la derecha, verás las habilidades asociadas a este equipo. Pulsa ⊗ para saber qué armas y protección, así como habilidades, puede utilizar este personaje. Luego, selecciona el nuevo equipo, o quédate con el que ya tienes. Si eliges el apartado vacío de la lista Protección, el personaje no usará ningún equipo.

MENÚ CONDICIÓN

Écha un vistazo a los parámetros y las habilidades aprendidas.



Aquí podrás ver los parámetros más importantes y el equipo de un personaje. Pulsa ⊗ para conocer las Habilidades de apoyo; éstas corresponden y dependen del arma que tengas equipada. Pulsa ⊗ para ver las Habilidades de comando, Técnicas, Especiales, Magia blanca y Magia negra que tu personaje ha aprendido en el Desarrollo. Consulta la sección "Terminología" si dudas del significado de ciertos términos.

MENÚ EONES

Aquí encontrarás todo lo que necesitas saber sobre los eones que hayas descubierto, así como sus parámetros y habilidades.



Aparecen en la lista todos los eones (hay ocho en total; las Hermanas Magus cuentan como uno). Selecciona un eón y confirma la elección pulsando ⊗. La pantalla siguiente te mostrará parámetros detallados, Ataques extra, técnicas Turbo y el nivel actual del Indicador de Turbo. ⊗ te permite ver primero las habilidades del eón, y luego sus Técnicas, Especiales, Magia blanca y Magia negra.
Pulsa ◎ para volver al menú anterior; tendrás que pulsar ◎ dos veces para acceder a las Habilidades y Parámetros desde el menú Condición. Recuerda también que algunas opciones del menú sólo se podrán usar cuando llegues a ciertos puntos del juego. Puedes enseñar nuevas habilidades a los eones e incrementar sus parámetros. El procedimiento para ambas cosas es idéntico: a la izquierda verás las habilidades o parámetros (como de costumbre, sólo puedes seleccionar los que están resaltados en blanco), y a la derecha verás los objetos necesarios. La primera cifra indica cuántos tienes, y la segunda cuántos te quedarán después. Confirma pulsando ⊗. Piensa bien tus decisiones: los cambios son permanentes.

MENÚ FORMACIÓN

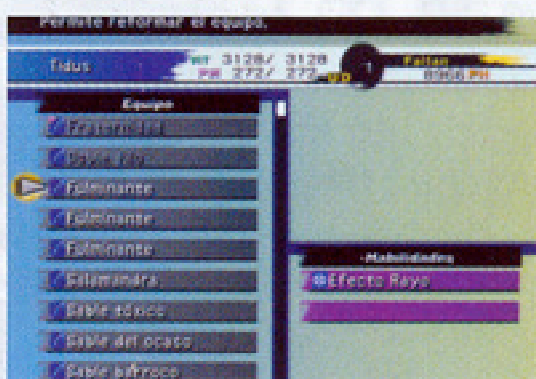
Cambia la formación de batalla.



Los tres primeros personajes de la lista serán automáticamente los que comenzarán la siguiente batalla. Para luchar con los que aparecen a continuación tienes que pulsar L1 durante el combate, a menos que cambies la formación desde este menú. Para hacerlo, sólo tienes que seleccionar el personaje a relevar, pulsar ⊗, escoger sustituto y, luego, volver a pulsar ⊗: ¡así de sencillo! Por cierto, da lo mismo que un personaje se encuentre en la primera, la segunda o la tercera posición de la lista.

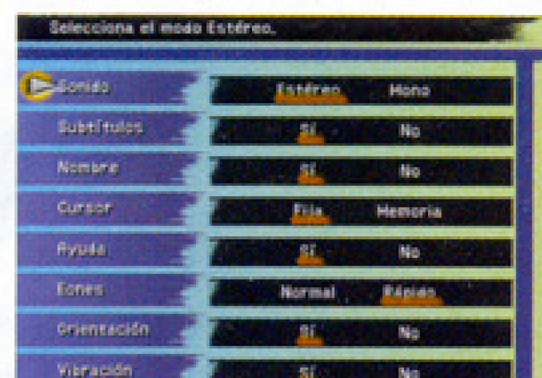
MENÚ REFORMA

Personaliza y mejora tus armas y tu protección.



Las Habilidades de apoyo son indispensables durante las batallas, y dependen del arma o protección con la que esté equipado tu personaje. Se pueden asignar hasta cuatro Habilidades de apoyo a cada artículo, siempre y cuando el artículo tenga suficientes ranuras libres para habilidades.
Toda protección o arma a la que puedes asignar nuevas Habilidades de apoyo está resaltada en blanco, mientras que las habilidades actuales y la capacidad disponible están indicadas en la esquina inferior derecha. Cuando hayas seleccionado el artículo que deseas alterar, pulsa ⊗ y aparecerá una lista de las posibles Habilidades de apoyo. Mira la casilla "objetos necesarios" para ver cuál/es necesitas. La primera cifra indica cuántos tienes, y la segunda muestra cuántos te quedarán después de la operación.
Pulsa ⊗ para confirmar tu selección. Por cierto, el nombre del equipo reformado puede cambiar. Por ejemplo, si asignas las habilidades Ataque físico +3%, Ataque físico +5% y Ataque físico +10% a una Hoja variable, ésta se transformará en un Sable de caballero. Si luego añades Ataque físico +20%, el Sable de caballero pasará a ser un Sable de maestro.

MENÚ PREFERENCIAS



Adapta la partida a tu gusto.

Sonido
Permite elegir entre Estéreo y Mono.

Subtítulos
Activa y desactiva los subtítulos de los diálogos.

Nombre
Selecciona ("Sí") para ver el nombre del personaje que está hablando en una secuencia de diálogo.

Cursor
Selecciona "Memoria" para que se indique automáticamente la última selección que hiciste en el modo de batalla.

Ayuda
Permite ver información útil durante las batallas.

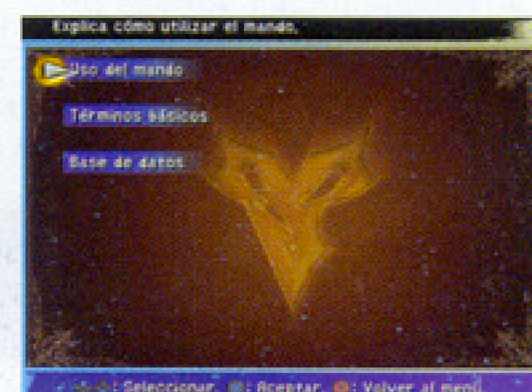
Eones
Si quieres saborear cada segundo de animación cuando un eón aparezca o ejecute un Turbo, selecciona "Normal". Si sólo quieres verle la primera vez que aparece, selecciona "Rápido".

Orientación
Puedes decidir si quieres ver o no el mapa de tu entorno durante la partida.

Vibración
Puedes activar o desactivar la función de vibración de tu mando analógico (DUALSHOCK®2).

MENÚ AYUDA

Este menú ofrece información acerca del Uso del mando, los Términos básicos y la Base de datos.



TERMINOLOGÍA



n los menús de Final Fantasy X tal vez encuentres términos cuyo significado no esté claro a primera vista. La información siguiente te ayudará a orientarte a través de esta jungla léxica.

Armas
El término Armas no sólo se refiere a sables y lanzas, sino también a objetos como las muñecas de Lulu o los balones de Wakka. Consulta el capítulo Objetos para conocer más detalles.

Ataque extra
Son técnicas individuales que poseen los eones. Consulta el capítulo Personajes para más información sobre los eones.

Defensa física
Esta cifra reduce el daño infligido por los ataques físicos. El nivel máximo es 255.

Defensa mágica
Cuanto mayor sea esta cifra, menos daños recibirá un personaje cuando sea objeto de ataques mágicos. El máximo es 255.

Desarrollo
No sólo tienes que derrotar a monstruos para mejorar los parámetros de tus personajes. Tu Unidad de Desarrollo o UD determina la distancia que puedes recorrer en el Desarrollo. En este tablero puedes activar diferentes esferas de desarrollo. Además de mejorar los parámetros básicos de tus personajes, puedes adquirir más Técnicas y Poder mágico.

Esferas
Los enemigos derrotados dejan atrás diversos tipos de Esferas; tus personajes las pueden emplear en el Desarrollo. También puedes usar las Esferas para reformar tu equipo.

Esferas de desarrollo
Son los campos de Desarrollo que se pueden activar mediante Esferas.

Evasión
La cifra de Evasión determina tus posibilidades de esquivar un ataque físico. El nivel máximo es 255.

Faltan
La cifra que aparece junto a este indicador en el menú Condición muestra los PH necesarios para que un personaje gane más UD (Unidad de Desarrollo).

Fuerza
Esta cifra determina el daño que los ataques físicos de un personaje pueden provocar. El máximo es 255.

Guiles
Unidad monetaria en el mundo de Final Fantasy X.

Habilidades
Ver Habilidades de apoyo y Habilidades de comando.

Habilidades de apoyo
Las Habilidades de apoyo son parámetros o habilidades inherentes a armas o artículos de protección específicos. No requieren PM.

Habilidades de comando
Término que agrupa a la Magia blanca, la Magia negra y las Técnicas.

PH (Puntos de Habilidad)
Un personaje recibe PH por participar (¡y sobrevivir!) en una batalla que haya sido ganada.



PM (Puntos de magia)
Para usar la mayoría de las Habilidades de comando hace falta PM. Los personajes que usan mucha magia deberían disponer de PM en abundancia, sobre todo en los casos de Yuna y Lulu al principio del juego. Se pueden ganar PM extra en el Desarrollo. El máximo es 999, pero pueden alcanzarse hasta 9.999 con la Habilidad de apoyo Expansión de PM.

Poder mágico
La cifra de Poder mágico determina el daño que causa un ataque mágico, así como el poder curativo de la magia. El máximo es 255.

Protección
Objetos tales como anillos, artículos de protección convencionales o incluso prendas de vestir.

Puntería
Puntería marca la probabilidad de acertar en un ataque; cuanto mayor sea la cifra, mejor tirador es el personaje (hasta un máximo de 255).

Rapidez
Cuanta más Rapidez, menos tiempo pasa entre dos acciones del personaje: los héroes ágiles pueden eliminar a un número mayor de enemigos antes de que éstos puedan defenderse.

Suerte
Cuanto mayor sea tu parámetro Suerte, más probabilidades tienes de acertar tus ataques físicos y Golpes críticos. El máximo es 255.

Técnica
Se refiere a una Técnica específica que un personaje puede aplicar durante las batallas. El uso de Técnicas consume PM.

Tipos de Turbo
En el curso de una partida, puedes determinar cómo se llenará el Indicador de Turbo de cada personaje.

Turbo
Con un Indicador de Turbo lleno, los ataques o acciones de los personajes y eones son más potentes; consulta la sección Turbo para tener más información.

UD (Unidad de Desarrollo)
La Unidad de Desarrollo que posee un personaje indica el número de posiciones nuevas que puede avanzar en el Desarrollo.

UD ↑
Este mensaje aparece cuando aumenta el UD de un personaje.

Ventana de turnos
Mira la esquina superior derecha de la pantalla durante una batalla: verás el orden en el que intervendrán todos los participantes. Las letras representan a tus enemigos. El orden puede cambiar en función de lo que suceda en la batalla.

VIT (Vitalidad)
Puntos de vida de un personaje. Si esta cifra baja hasta cero, el personaje queda fuera de combate y tienes que resucitarlo con magia u objetos. Cuando un personaje pierde el 50% de su VIT, queda debilitado (verás que su indicador de VIT se pone amarillo). Puedes conseguir VIT extra en el Desarrollo. El nivel máximo es 9.999; con la Habilidad de apoyo Expansión de VIT puede aumentar hasta ¡99.999!

ACCIONES

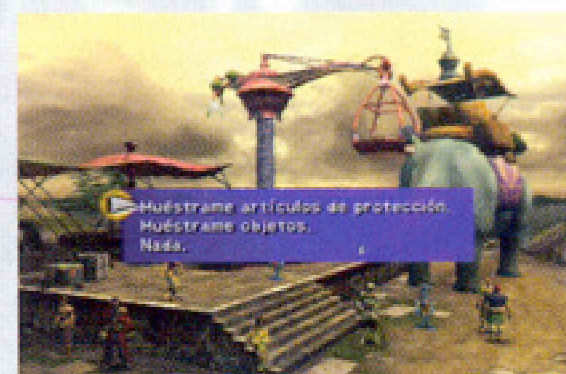


l botón ⊗ sirve para ejecutar casi todas las acciones del juego. Es mejor pulsar este botón en exceso que demasiado poco, especialmente al explorar áreas.

EXAMINAR EL ENTORNO

Deberías inspeccionar siempre el entorno con mucho cuidado. Pulsa ⊗ para que tu personaje examine bien a su alrededor; si hay alguna información relevante, aparecerá en la parte inferior de la pantalla. Al explorar un área, es buena idea pulsar ⊗ todo el rato: ¡así seguro que no te pierdes nada!

⊗ también sirve para abrir los cofres que hay por ahí. Cuando pulsas el botón, automáticamente levantas la tapa y extraes el contenido. Se quedan abiertos, o sea que no pierdes tiempo examinando cofres que ya has inspeccionado. Quien encuentra algo, se lo queda: ésta es la norma en el mundo de Final Fantasy... ¡incluso cuando estás en casa de otras personas!



HABLAR CON LA GENTE

A lo largo de tu aventura, conocerás a un montón de personas que charlarán contigo encantadas. Te revelarán mucha información, desde las historias más fascinantes hasta los asuntos más mundanos... algunas personas son tan generosas que incluso te regalarán objetos de varios tipos. Siempre es buena idea mostrarse simpático. Si quieres hablar con alguien, ponte junto a la persona en cuestión y pulsa ⊗. Pulsa ⊗ de nuevo si quieres que la conversación sea más rápida.





GUARDAR LA PARTIDA

Tendrás que encontrar una ESFERA DEL VIAJERO para poder guardar la partida. Estas Esferas azules no abundan, o sea que lo mejor es que guardes siempre que veas una. Quédate junto a la Esfera y pulsa ⊗. Selecciona Guardar y confirma tu elección. Luego, escoge una de las dos ranuras para MEMORY CARD (tarjeta de memoria). Comprueba que hay una memory card (tarjeta de memoria) (8MB) (para PlayStation®2) con al menos 64 KB libres insertada en una de las dos ranuras. Elige un archivo vacío o sobrescribe uno que ya contiene datos .



En una memory card (tarjeta de memoria) (8MB) (para PlayStation®2) se pueden guardar hasta 99 partidas de Final Fantasy X. Recuerda que cuantos más datos haya guardados, más se tarda en cargar o guardar una partida.

ADQUIRIR EQUIPO

Es importante equipar lo mejor posible a los personajes; no te interesa enviarlos desvalidos a la batalla. Encontrarás una lista del equipo al completo en el capítulo Objetos. Ciertos artículos se encuentran por ahí dentro de cofres. Otras armas y artículos de protección, en cambio, pueden comprarse en tiendas. Consulta la sección Paso a paso para ver dónde puedes comprar cada objeto. Si tus fondos son insuficientes o si quieres despejar tu inventario, puedes vender el equipo que no uses en una tienda. Por supuesto, los artículos de segunda mano no valen lo mismo que los nuevos. Comprueba los precios exactos en las tablas del capítulo Objetos.

EQUIPAR ARMAS Y PROTECCIÓN

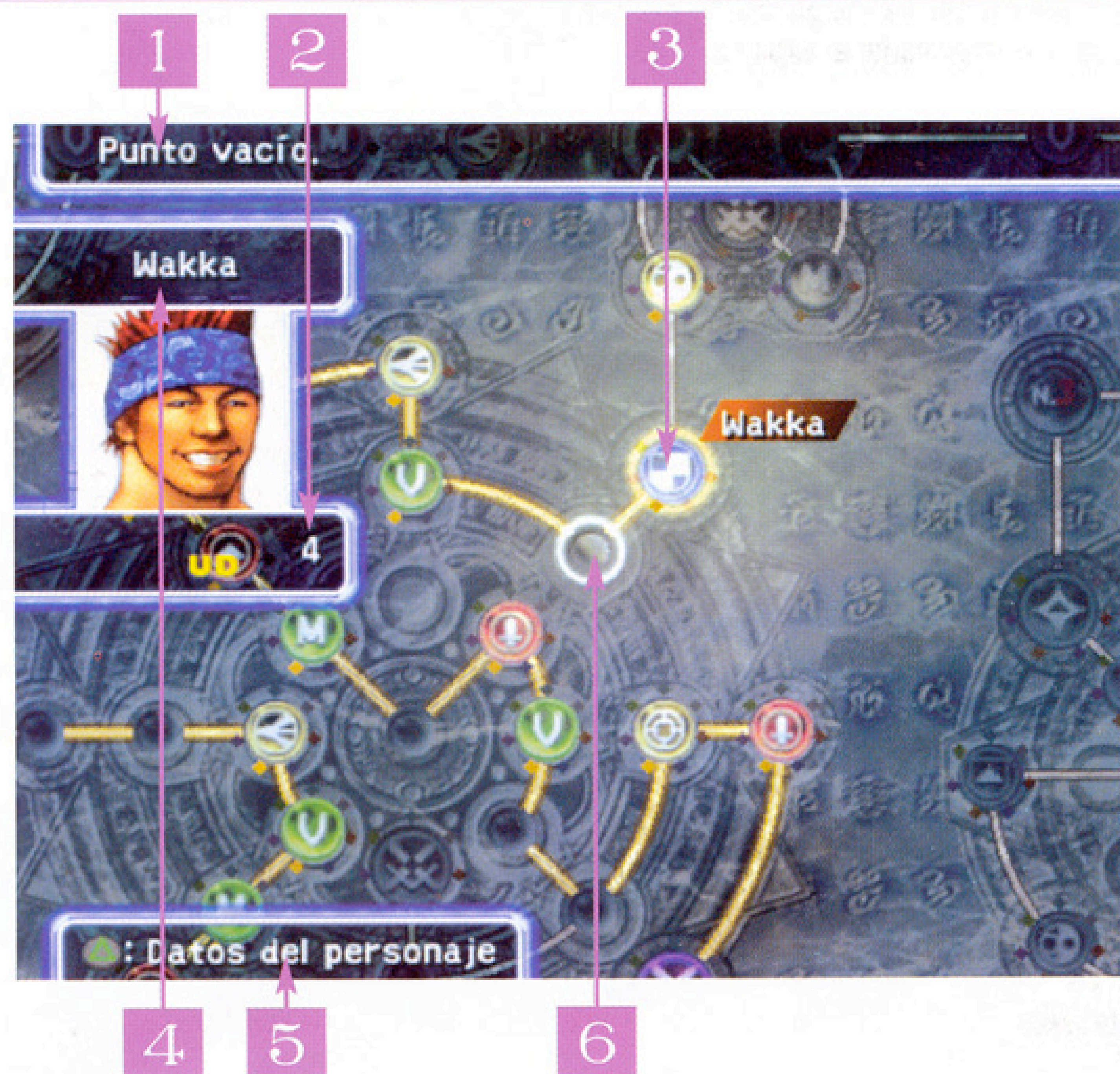
Consulta la sección acerca del menú Equipo en la página 8 para ver cómo usar y cambiar las armas y la protección. Si te interesa, también puedes cambiar tu equipo a mitad de la batalla, pero recuerda que al hacerlo usarás un turno del personaje. Fíjate como cambia la Ventana de turnos cuando selecciones "Cambiar arma" o "Cambiar protección" en lugar de "Atacar".



EL DESARROLLO

Tienes que hacer que tus personajes evolucionen en el Desarrollo. Si juegas a Final Fantasy X por primera vez, te recomendamos el Tablero de esferas básico. Los jugadores más experimentados preferirán el Tablero de esferas avanzado. Durante el juego, sólo puedes usar el Desarrollo después de los sucesos del Barco Zalvage; consulta la página 51 del capítulo Paso a paso.

LA PANTALLA



1. **Ventana de Ayuda:** Información importante sobre la esfera de desarrollo que tienes seleccionada.
2. **UD:** Aquí indica el número de pasos que puedes avanzar en el Desarrollo.
3. **Posición actual:** Muestra la esfera de desarrollo que ocupa tu personaje.
4. **Personaje actual:** Éste es el personaje que tienes seleccionado.
5. **Selección:** Puedes decidir si quieres activar o no las esferas de desarrollo.
6. **Punto de destino:** Mueve este cursor si quieres fijar un nuevo destino a tu personaje.



ESFERAS

Se requieren Esferas para activar una esfera de desarrollo y desbloquear las habilidades/parámetros correspondientes. Si hay Bloqueos en el camino, necesitarás las poco frecuentes Esferas de llave que permiten que uno de tus héroes penetre en el sector de otro personaje y aprenda habilidades nuevas. Las Esferas se pueden conseguir derrotando (o sobornando) a los monstruos, hablando con gente o abriendo los cofres. Hay varios tipos de Esferas que tienen diferentes efectos en el Desarrollo.

Rojo	Activa / incrementa:
Esfera de agilidad	Rapidez, Evasión y Puntería
Esfera de fortuna	Suerte
Esfera de habilidad	Habilidades
Esfera de magia	PM, Poder mágico y Defensa mágica
Esfera de vigor	VIT, Fuerza y Defensa física

Amarillo	Activa:
Esfera blanca	Esfera de desarrollo de Magia blanca ya activada por otro personaje
Esfera de cifras	Esfera de desarrollo que incrementa los parámetros ya activada por otro personaje
Esfera especial	Esfera de desarrollo de Habilidad especial ya activada por otro personaje
Esfera maestra	Cualquier esfera de desarrollo, independiente de su ubicación y activación
Esfera negra	Esfera de desarrollo de Magia negra ya activada por otro personaje
Esfera técnica	Esfera de desarrollo de Técnica ya activada por otro personaje

Negro	Abre:
Esfera llave nv. 1	Bloqueo nv. 1
Esfera llave nv. 2	Bloqueo nv. 2
Esfera llave nv. 3	Bloqueo nv. 3
Esfera llave nv. 4	Bloqueo nv. 4

Púrpura	Convierte una esfera de desarrollo vacía en:
Esfera de Evasión	Evasión +4
Esfera de Fuerza	Atq. físico +4
Esfera de PM	PM +40
Esfera de Puntería	Puntería +4
Esfera de Rapidez	Rapidez +4
Esfera de Suerte	Suerte +4
Esfera de VIT	VIT +300
Esfera Def. física	Defensa física +4
Esfera Def. mágica	Defensa mágica +4
Esfera Poder mág.	Poder mágico +4

Azul	Suprime:
Esfera supresora	Esfera de desarrollo que ya ha sido activada

Púrpura claro	Te traslada a:
Esfera amiga	Esfera de desarrollo en la que se encuentra otro personaje
Esfera de retorno	Cualquier esfera de desarrollo ya activada por el mismo personaje
Esfera omni	Cualquier esfera de desarrollo
Esfera warp	Cualquier esfera de desarrollo ya activada por otro personaje

CÓMO DESARROLLAR PERSONAJES

1er paso
Tus personajes reciben Puntos de habilidad (PH) al ganar batallas. Algunos monstruos también dejan Esferas en el campo de batalla. Los Puntos de habilidad incrementan la UD que posee un personaje.

2º paso
Ve al menú principal y pulsa ⊗ para seleccionar el menú Desarrollo; luego, elige un personaje.

3er paso
Verás en primer plano la sección del Desarrollo donde actualmente se encuentra tu personaje. Puedes usar L2 y R2 para inclinar el tablero de esferas, y con SELECT puedes hacer zoom adelante y atrás.



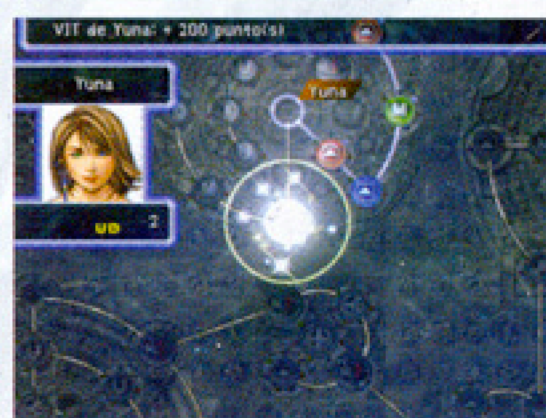
4º paso
Pulsa ⊗. En la nueva ventana selecciona Trasladar para mover a tu personaje; verás resaltadas las esferas de desarrollo accesibles. Por cada UD que tengas puedes dar un paso en esferas nuevas o cuatro por las esferas que ya hayas activado. Pulsa ⊗para confirmar.



5º paso
Si estás encima o junto a una esfera de desarrollo no activada, pulsa ⊗. Selecciona Usar en la nueva ventana. Se abrirá otra ventana y verás una lista de tus Esferas. Las que están disponibles aparecen resaltadas en blanco. Algunas Esferas sirven para transformar los puntos vacíos en esferas activables, y otras permiten activar esferas de desarrollo no adyacentes.

6º paso
Selecciona un tipo de Esfera. Pulsa ⊗ para confirmar tu decisión, o ◎ para cancelar.

7º paso
La esfera de desarrollo está activada y tu personaje ha aprendido una nueva habilidad o ha incrementado un parámetro. Ahora verás una marca pequeña de color junto al punto (consulta el apartado de esta sección sobre los códigos de colores). Puedes seguir adelante o pulsar △ para ver el estado de tu personaje. Pulsa L1 y R1 para cambiar de personaje o ◎ para volver al menú principal.





COLORES DEL DESARROLLO

Al principio de la partida, algunas esferas de desarrollo no están activadas, por eso son de color gris. Una esfera de desarrollo se enciende en cuanto ha sido activada. Sin embargo, si cambias a otro personaje, el punto será otra vez de color gris porque este personaje todavía no lo ha activado. Cada esfera de desarrollo tiene siete cuadraditos a su alrededor. Si uno de ellos se enciende, podrás ver quién ha activado ya esta esfera de desarrollo. La correspondencia entre personajes y colores es la siguiente:

- TIDUS
- YUNA
- AURON
- KIMAHRI
- WAKKA
- LULU
- RIKKU

CONSEJOS

No acumules UD: usa los puntos para enseñar nuevas habilidades a tus personajes o para mejorar sus parámetros lo antes posible.

Guarda la partida antes de entrar en el Desarrollo. Si cometes algún error, podrás volver a cargar la partida.

Hombre precavido vale por dos: estudia el camino para no tener que desperdiciar PH retrocediendo. Las indicaciones de la página 14 te irán bien para planificar la ruta, especialmente si utilizas el Tablero de esferas avanzado.

ESFERAS DE DESARROLLO Y ESFERAS

Necesitarás Esferas para activar las esferas de desarrollo, incluso si ya han sido activadas por otro personaje. Los incrementos serán los mismos. Sin embargo, si activaste la esfera de desarrollo con una Esfera púrpura, el premio consistirá siempre en 4 puntos de parámetro, 300 de VIT o 40 de PM.

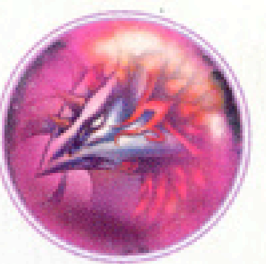
Por ejemplo, tienes que activar una esfera de desarrollo VIT mediante una Esfera de vigor. En las páginas sobre el Desarrollo verás que la ganancia siempre será de 200 VIT excepto si la esfera de desarrollo fue activada con una Esfera púrpura, en cuyo caso la VIT aumentará en 300 puntos.

Símbolo	Esfera de desarrollo	Esfera necesaria	Activación remota
H	VIT	Vigor	Parámetro
	Fuerza	Vigor	Parámetro
	Defensa física	Vigor	Parámetro
M	PM	Magia	Parámetro
	Poder mágico	Magia	Parámetro
	Defensa mágica	Magia	Parámetro
	Rapidez	Agilidad	Parámetro
	Evasión	Agilidad	Parámetro
	Puntería	Agilidad	Parámetro
	Suerte	Fortuna	Parámetro
	Técnica	Habilidad	Técnica
	Habilidad especial	Habilidad	Especial
	Magia blanca	Habilidad	Magia blanca
	Magia negra	Habilidad	Magia negra
L1	Bloqueo nv. 1	Llave nv. 1	-
L2	Bloqueo nv. 2	Llave nv. 2	-
L3	Bloqueo nv. 3	Llave nv.3	-
L4	Bloqueo nv. 4	Llave nv. 4	-
	Vacía	-	-





EL TABLERO DE ESFERAS BÁSICO



EL TABLERO DE ESFERAS AVANZADO



HABILIDADES DE COMANDO

Hay dos tipos de habilidad. Las Habilidades de apoyo se aplican a armas y protección, mientras que las Habilidades de comando son magias y técnicas que un personaje puede aprender para luego usarlas. En las páginas 144 y 145 del capítulo Objetos encontrarás una lista de todas las Habilidades de apoyo.

TÉCNICAS

Las Técnicas se emplean en las batallas y gastan puntos de Poder mágico o PM. No sólo infligen daños, sino que afectan a los ataques de tu personaje y provocan efectos en el enemigo.

Habilidad	PM	Efecto en el enemigo
Ataque Morfeo	5	Probabilidad media de causar el estado alterado Sueño (tres turnos)
Ataque Mutis	5	Probabilidad media de causar el estado alterado Mudez (tres turnos)
Ataque Niebla	5	Probabilidad media de causar el estado alterado Ceguera (tres turnos)
Ataque Morfeo +	10	Probabilidad muy alta de causar el estado alterado Sueño (un turno)
Ataque Mutis +	10	Probabilidad muy alta de causar el estado alterado Mudez (un turno)
Ataque Niebla +	10	Probabilidad muy alta de causar el estado alterado Ceguera (un turno)
Ataque Zombi	10	Posibilidad de causar el estado alterado Zombi
Penalti 3	24	Posibilidad de causar los estados alterados Sueño, Mudez y Ceguera
Ataque demora	8	El enemigo se retrasará un poco en la Ventana de turnos
Ataque demora +	18	El enemigo se retrasará bastante en la Ventana de turnos
Rompebrazo	8	Causa el estado alterado Rompebrazo: reduce la Fuerza de un enemigo
Rompemagia	8	Causa el estado alterado Rompemagia: reduce el Poder mágico de un enemigo
Rompecoraza	12	Causa el estado alterado Rompecoraza: reduce la Defensa física y anula la Coraza de un enemigo
Rompeespíritu	12	Causa el estado alterado Rompeespíritu: reduce la Defensa mágica de un enemigo
Arrebatar	10	Roba un objeto y causa daño, aunque la probabilidad de éxito (que la primera vez es del 100%) se reduce a la mitad tras cada robo
Golpe rápido	36	Ataca rápido con un tiempo de recuperación muy corto
Sembrador H	1	Provoca que un enemigo deje Esferas de habilidad
Sembrador M	1	Provoca que un enemigo deje Esferas de magia
Sembrador F	1	Provoca que un enemigo deje Esfera de vigor
Sembrador R	1	Provoca que un enemigo deje Esfera de agilidad
Saquear	30	Roba Guiles; consulta la página 223 del capítulo Secretos
Rompetodo	99	Provoca los estados alterados Rompecoraza, Rompemagia, Rompeespíritu y Rompebrazo

ESPECIAL

Las Habilidades especiales son acciones de batalla que, en general, sólo provocan daños indirectos a los enemigos. Sólo algunas de ellas requieren PM.

Habilidad	PM	Efecto
Robar	-	El personaje roba un objeto. La probabilidad de éxito es del 100% al principio, pero se reduce a la mitad tras cada robo
Usar	-	El personaje utiliza objetos especiales
Pirarse	-	Todos los personajes huyen de la batalla (no siempre es posible)
Rezar	-	Se restaura parte de la VIT de todos los personajes
Ánimo	-	La Fuerza y la Defensa física de todos aumenta en 1 punto, o hasta 5 si se usa repetidamente
Afinar puntería	-	La Puntería de todos aumenta en 1 punto, o hasta 5 si se usa repetidamente
Concentración	-	El Poder mágico y la Defensa mágica de todos aumenta en 1 punto, o hasta 5 si se usa repetidamente
Premonición	-	La Evasión de todos aumenta en 1 punto, o hasta 5 si se usa repetidamente
Buena Suerte	-	La Suerte de todos aumenta en 1 punto, o hasta 5 si se usa repetidamente
Mala suerte	-	La Suerte de todos se reduce en 1 punto, o hasta 5 si se usa repetidamente
Alma de dragón	-	El personaje quita VIT y PM a un enemigo y los absorbe. Además, Kimahri puede aprender nuevas habilidades de los enemigos
Proteger	-	El personaje atrae hacia sí todos los ataques físicos hasta el siguiente turno
Escudo humano	-	El personaje intercepta todos los ataques físicos hasta el siguiente turno, y los daños se reducen a la mitad
Lanzamonedas	-	El personaje lanza (hasta 100.000) Guiles a un enemigo. Provoca un daño igual al 10% de la suma lanzada
Intimidar	12	El personaje provoca el estado alterado Amenaza en un enemigo
Provocación	4	Causa el estado alterado Provocación en un enemigo
Encomendar	8	El personaje dona su actual nivel de Indicador de Turbo a uno de sus compañeros del grupo
Mímica	28	El personaje imita la acción del personaje anterior; no se aplica a Turbo, Invocación o al equipo de repuesto. Sólo sirve con objetos si aún quedan
Magia doble	-	El personaje usa dos Magias seguidas (siempre y cuando tenga suficiente PM)
Corrupción	-	Soborna a un enemigo con Guiles para que abandone la batalla y te dé objetos. El importe depende de la VIT del enemigo. Más detalles en el capítulo Monstruos
Birlar	20	El personaje roba Guiles a un enemigo. Consulta la página 223 del capítulo Secretos
Mano veloz	70	El comando "Objeto" se puede usar con un tiempo de recuperación corto



MAGIA BLANCA

La Magia blanca consiste en acciones mágicas no ofensivas que se usan, entre otras cosas, para restaurar VIT y provocar o curar estados alterados. La Magia blanca consume PM; algunas magias pueden emplearse entre batallas.

Habilidad	PM	Afecta a:	Efecto
Cura	4	Un personaje o un enemigo	Restablece VIT (tenue)
Cura+	10	Un personaje o un enemigo	Restablece VIT (medio)
Cura++	20	Un personaje o un enemigo	Restablece VIT (fuerte)
AntiFuego	2	Todos los personajes	Produce el estado alterado AntiFuego; todos los personajes serán inmunes a un ataque o magia de elemento Fuego, independientemente de su potencia
AntiRayo	2	Todos los personajes	Produce el estado alterado AntiRayo; todos los personajes serán inmunes a un ataque o magia de elemento Rayo, independientemente de su potencia
AntiAgua	2	Todos los personajes	Produce el estado alterado AntiAgua; todos los personajes serán inmunes a un ataque o magia de elemento Agua, independientemente de su potencia
AntiFrío	2	Todos los personajes	Produce el estado alterado AntiFrío; todos los personajes serán inmunes a un ataque o magia de elemento Frío, independientemente de su potencia
Libra	1	Un personaje o un enemigo	Muestra datos detallados sobre el personaje o enemigo en cuestión
Esna	5	Un personaje o un enemigo	Neutraliza los estados alterados Sueño, Mudez, Ceguera, Veneno, Piedra, Locura y Confu
Lázaro	2	Un personaje o un enemigo	Neutraliza el estado alterado Muerte y restaura el 50% de la VIT
Lázaro+	18	Un personaje o un enemigo	Resucita a un personaje en estado Muerte y restaura toda su VIT
Prisa	8	Un personaje o un enemigo	Produce el estado alterado Prisa
Prisa++	30	Todos los personajes o enemigos	Produce el estado alterado Prisa
Freno	12	Un personaje o un enemigo	Produce el estado alterado Freno
Freno+	20	Todos los personajes o enemigos	Produce el estado alterado Freno
Escudo	10	Un personaje o un enemigo	Produce el estado alterado Escudo
Coraza	12	Un personaje o un enemigo	Produce el estado alterado Coraza
Espejo	14	Un personaje o un enemigo	Produce el estado alterado Espejo
Antimagia	12	Un personaje o un enemigo	Neutraliza los estados alterados AntiFuego, AntiRayo, AntiAgua, AntiFrío, Escudo, Coraza, Espejo, Prisa, Revitalia, Maldición, Rompebrazo, Rompeespíritu, Rompemagia y Rompecoraza
Revitalia	40	Un personaje o un enemigo	Produce el estado alterado Revitalia (dura 10 turnos)
Sanctus	85	Un personaje o un enemigo	Produce el daño Sanctus
AutoLázaro	97	Un personaje o un enemigo	Produce el estado alterado AutoLázaro

MAGIA NEGRA

Los ataques de Magia negra a veces pueden derrotar a un enemigo de un solo golpe. Al usar Magia negra (la cual agota los PM casi siempre), ten en cuenta las características elementales de tu oponente para así poder seleccionar la magia más adecuada.

Habilidad	PM	Afecta a:	Efecto
Piro	4	Un personaje o un enemigo	Causa un daño tenue de elemento Fuego
Piro+	8	Un personaje o un enemigo	Causa un daño medio de elemento Fuego
Piro++	16	Un personaje o un enemigo	Causa un daño fuerte de elemento Fuego
Electro	4	Un personaje o un enemigo	Causa un daño tenue de elemento Rayo
Electro+	8	Un personaje o un enemigo	Causa un daño medio de elemento Rayo
Electro++	16	Un personaje o un enemigo	Causa un daño fuerte de elemento Rayo
Aqua	4	Un personaje o un enemigo	Causa un daño tenue de elemento Agua
Aqua+	8	Un personaje o un enemigo	Causa un daño medio de elemento Agua
Aqua++	16	Un personaje o un enemigo	Causa un daño fuerte de elemento Agua
Hielo	4	Un personaje o un enemigo	Causa un daño tenue de elemento Frío
Hielo+	8	Un personaje o un enemigo	Causa un daño medio de elemento Frío
Hielo++	16	Un personaje o un enemigo	Causa un daño fuerte de elemento Frío
Bio	10	Un personaje o un enemigo	Provoca el estado alterado Veneno
Gravedad	32	Todos los personajes o enemigos	Reduce la VIT en un 25%
Muerte	20	Un personaje o un enemigo	Provoca la Muerte instantáneamente
Drenaje	12	Un personaje o un enemigo	Quita VIT a la víctima y la absorbe quien lanza el ataque
Aspir	-	Un personaje o un enemigo	Quita PM a la víctima y los absorbe quien lanza el ataque
Fulgor	54	Un personaje o un enemigo	Fuerte daño no elemental
Artema	90	Todos los personajes o enemigos	Fuerte daño no elemental



COMBINACIONES INTERESANTES DE LAS HABILIDADES DE COMANDO Y DE APOYO

Magia+ y Consumo PM=
Magia+ amplifica el efecto de una magia, pero consume el doble de PM. Consumo PM=1 reduce el coste de usar una magia a 1 PM. Si las empleas en combinación, cualquier magia cuesta 2 PM... una cifra más que interesante en comparación con el coste doble de la magia Sanctus: ¡194 PM!

Saber médico y Autofénix
Si uno de tus personajes muere en combate, puedes resucitarlo con Autofénix: volverá en sí con el 50% de su VIT total. Saber médico duplica el efecto curativo, de modo que la VIT del personaje se restaurará al 100%. En cambio, el máximo efecto curativo de una Cola de fénix es ¡9.999 de VIT!

Provocación y variantes de Contraataque
Provocación garantiza que un monstruo sólo atacará al personaje que ha utilizado esta técnica. Contraataque devuelve a tu enemigo el ataque que te haya lanzado (igual que Contramagia). Evade y ataca, es especialmente útil al luchar contra el Rey Bégimo porque permite esquivar y responder a todos sus ataques físicos. Aún mejor: tu oponente no podrá usar su contraataque Meteo cuando le venzas.

Iniciativa y Pirarse
¿No tienes ganas de luchar? Esta combinación asegura que tu héroe tiene el primer turno, y entonces puedes usar Pirarse para escapar del encuentro. Recuerda, sin embargo, que no puedes huir de todas las batallas...



EONES

Durante la partida, Yuna puede asumir el control de hasta ocho eones. Para encontrar a tres de ellos tendrás que desviarte un poco del camino principal ...

EONES EN LA BATALLA

Si seleccionas Invocación mientras controlas a Yuna, aparecerá una lista de todos los eones disponibles (consulta la sección Eones del capítulo Personajes). Cuando escojas un eón, éste luchará en solitario. Selecciona Retirar para que el eón se vaya y tus personajes regresen a la batalla.

Si la VIT del eón se queda en 0, la criatura desaparecerá y tus personajes volverán automáticamente a la lucha. Al eón le costará un rato recuperarse, pero puedes acelerar el proceso usando una ESFERA DEL VIAJERO para curar a todos tus personajes (consulta la página 5), o pasando la noche en una posada. Si no, continúa entrando en batallas y el tiempo curará al eón.

NÚMERO DE BATALLAS NECESARIAS PARA LA RECUPERACIÓN

Eón	Batallas
Valefor	8
Ifrit	12
Ixion	20
Shiva	20
Bahamut	24
Yojimbo	24
Ánima	24
Hermanas Magus	30

CONSEJOS

Los eones no tienen la posibilidad de usar magias curativas al principio; por lo tanto, es buena idea enseñarles Cura+ o Alma de dragón en cuanto puedas. Prisa++ es inútil, porque los eones siempre luchan solos. Tampoco tiene mucho sentido enseñarles Lázaro o Lázaro+, pues los eones no pueden resucitarse a sí mismos cuando les causan la Muerte. Con todo, estas magias pueden surtir efecto contra un enemigo en estado Zombi (ver la página 22).



CÓMO DESARROLLAR EONES

Tienes que estar en posesión del Alma de invocador para enseñar habilidades a los eones. Conseguirás el Alma de invocador tras luchar contra Belgemine en el Río de la Luna (detalles en la página 90) o en el Templo de Remiem (página 211). Para incrementar los parámetros de los eones, necesitarás el Alma de eón; la recibirás tras luchar contra Belgemine en la Llanura de la Calma (consulta la página 119) o en el Templo de Remiem (página 211).

Ve al menú Eones, y pulsa ◎ para acceder a sus Habilidades y Parámetros. Cuando seleccionas uno de estos elementos del menú, las opciones disponibles se resaltan en blanco en la parte izquierda de la pantalla. Verás los Objetos necesarios a la derecha. La cifra del círculo de la izquierda indica la cantidad de objetos disponibles, y la de la derecha mostrará los que te queden tras la acción. Confirma tu elección y el eón aprenderá una habilidad nueva o mejorará un parámetro.

COSTE DE LAS HABILIDADES

Técnica	Objetos necesarios
Ataque Morfeo	Polvo somnífero x3
Ataque Mutis	Mina enmudecedora x3
Ataque Niebla	Bomba de humo x6
Ataque Morfeo +	Mina enmudecedora x10
Ataque Mutis +	Bomba de humo x10
Ataque Niebla +	Bomba de humo x12
Ataque Zombi	Agua bendita x99
Penalti 3	Esfera técnica x4
Ataque demora	Reloj de plata x20
Ataque demora+	Reloj de oro x30
Rompebrazo	Fluido de salud x8
Rompemagia	Fluido de magia x4
Rompecoraza	Esfera llave nv. 2 x2
Rompeespíritu	Púa exorcista x4
Rompetodo	Materia oscura x2
Sembrador H	Esfera de habilidad x20
Sembrador M	Esfera de magia x20
Sembrador F	Esfera de vigor x20
Sembrador R	Esfera de agilidad x20

Habilidad especial	Objetos necesarios
Rezar	Agua de vida x5
Ánimo	Esfera de vigor x5
Afinar puntería	Esfera de agilidad x5
Concentración	Esfera de magia x10
Premonición	Esfera de agilidad x10
Buena Suerte	Esfera de fortuna x2
Mala suerte	Esfera de fortuna x2
Alma de dragón	Fluido de vida x20
Magia doble	Tres estrellas x5

Magia blanca	Objetos necesarios
Cura	Ultrapoción x99
Cura+	Poción X x30
Cura++	Omnipoción x60
AntiFuego	Trozo de bom x2
AntiRayo	Bola eléctrica x2
AntiAgua	Escama de pez x2
AntiFrío	Aire antártico x2
Libra	Esfera de habilidad x10
Lázaro	Elixir x8
Lázaro+	Omnielixir x1
Prisa	Cola de chocobo x10
Prisa++	Pluma de chocobo x16
Freno	Reloj de plata x4
Freno+	Reloj de oro x8
Escudo	Manto de luna x4
Coraza	Manto de luz x6
Espejo	Manto de estrellas x3
Antimagia	Sal purificante x3
Revitalia	Fluido vitalizante x60
Sanctus	Piedra sacra x60

Magia negra	Objetos necesarios
Fuego	Trozo de bom x1
Piro+	Alma de bom x2
Piro++	Piedra Fuego x4
Electro	Bola eléctrica x1
Electro+	Bola fulminante x2
Electro++	Piedra Rayo x4
Agua	Escama de pez x1
Aqua+	Escama de dragón x2
Aqua++	Piedra Agua x4
Hielo	Aire antártico x1
Hielo+	Aire ártico x2
Hielo++	Piedra Frío x4
Bio	Colmillo venenoso x8
Gravedad	Piedra negra x8
Muerte	Sombra del Etéreo x30
Drenaje	Fluido de salud x60
Aspir	Fluido de magia x10
Fulgor	Piedra de luz x60
Artema	Piedra suprema x99

Las habilidades se explican en las páginas 16 y 17.

COSTE DE LOS PARÁMETROS

Parámetro	Esfera necesaria	Cantidad necesaria	Incremento
VIT	Esfera de vigor	Máxima VIT actual / 50	100
PM	Esfera de magia	Máximo PM actual / 10	10
Fuerza	Esfera de vigor	Nivel actual / 2	1
Defensa física	Esfera de vigor	Nivel actual / 2	1
Poder mágico	Esfera de magia	Nivel actual / 2	1
Defensa mágica	Esfera de magia	Nivel actual / 2	1
Rapidez	Esfera de agilidad	Nivel actual / 2	1
Suerte	Esfera de fortuna	Nivel actual / 2	1
Evasión	Esfera de agilidad	Nivel actual / 2	1
Puntería	Esfera de agilidad	Nivel actual / 2	1

Por ejemplo: supongamos que tu eón tiene 4.505 puntos de VIT. 4.505 dividido entre 50 es igual a 90,1. La cifra siempre se redondea, así que necesitarás 90 Esferas de vigor para subir a 4.600 la VIT del eón. No obstante, en los mayores rangos, 99 Esferas siempre bastarán para incrementar tus parámetros/VIT/PM.

Aunque teóricamente puedes mejorar los parámetros con el método antes expuesto para las habilidades, existen otras dos formas para incrementar los parámetros de un eón. Con la excepción de Suerte, todos los niveles aumentan automáticamente tras las batallas; en este sentido, no afecta a quién ha participado, ha huido o ha muerto en la batalla. La primera mejora tiene lugar al cabo de la batalla número 60 (a partir de cuando el eón entró a tu servicio). Luego, los niveles se incrementan en 18 ocasiones a cada 30 batallas.

Los niveles del eón también se incrementan a la vez que los de Yuna. Los niveles de Suerte de todos los eones aumentan por igual, mientras que los otros parámetros se incrementan automáticamente con los de Yuna e incluso por encima de éstos, según el eón. Sin embargo, si esto sucede los otros niveles no aumentan tanto.

PARÁMETROS QUE MÁS AUMENTAN

Eón	Parámetro
Valefor	Poder mágico, Evasión
Ifrit	Defensa física
Ixion	Defensa física, Defensa mágica
Shiva	Poder mágico, Rapidez, Evasión
Bahamut	VIT, Defensa física
Yojimbo	Defensa física, Evasión, Puntería
Ánima	VIT, Fuerza
Hermanas Magus - Cindy	VIT, PM, Defensa física
Hermanas Magus - Sandy	VIT, Fuerza
Hermanas Magus - Mindy	VIT, PM, Rapidez

CONSEJOS

No vale la pena usar Esferas para incrementar la Suerte de los eones. Si mejoras la Suerte de Yuna, aumentará automáticamente la de los eones.

EL SISTEMA DE BATALLA



Las batallas de Final Fantasy X no se libran en tiempo real; funcionan con un sofisticado sistema de turnos en el que puedes planificar tus acciones.

LA PANTALLA

Una situación típica en una batalla: le toca intervenir a uno de tus personajes y tú estás planeando qué hacer.



1 Ventana de Ayuda
Breve texto sobre el enemigo y tus opciones de batalla.

2 Info sobre el enemigo
Aquí puedes ver información acerca de tu oponente, cuando está equipada un arma con la habilidad Ojo penetrante o cuando se usa con éxito la Magia blanca Libra.

3 Cursor
Indica al personaje al que le toca actuar.

4 Nombres
Tres personajes como máximo pueden intervenir simultáneamente en la batalla. La barra de color púrpura indica a cuál le toca.

5 Ventana de turnos
La secuencia de turnos: el orden en el que tus personajes intervienen en la batalla.

6 Comandos
Los Comandos principales que puedes ejecutar. Mueve hacia la derecha el joystick analógico izquierdo o pulsa el botón de dirección ➔ para ver los Comandos secundarios; para ver los Turbos mueve el joystick analógico hacia la izquierda.

7 VIT y PM
Cuando su VIT baje hasta 0, el personaje en cuestión queda fuera de combate. Ciertas habilidades no pueden usarse sin PM.

8 Indicador de Turbo
Los Turbos se pueden usar cuando el Indicador está lleno.

LA VENTANA DE TURNOS

Se trata de una Batalla por Turnos Variables. La secuencia de turnos de los participantes en la batalla aparece en la Ventana de turnos; "mon A" significa Monstruo A. Pulsa R1 y R2 para desplazarte por esta ventana.

La secuencia de turnos siempre asume que todos los participantes van a seleccionar Atacar como el próximo Comando. Como rara vez sucede esto, la secuencia cambia constantemente. Ciertos Comandos requieren una recuperación más larga que otros: el personaje que los utilice irá a parar al final de la lista y tendrá que esperar mucho para volver a participar. Ahora bien, usando la magia Prisa puedes hacer que un personaje intervenga con mayor frecuencia.





CARACTERÍSTICAS ELEMENTALES

Por supuesto, puedes luchar sin explotar las características elementales. No obstante, un buen análisis de los elementos y sus efectos te harán mucho más letal en el campo de batalla.

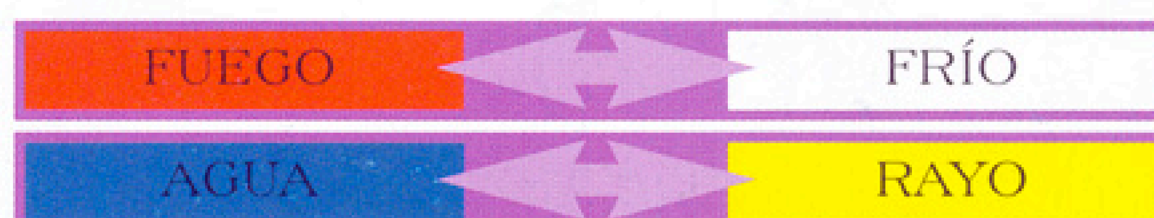
Existen cuatro elementos: Fuego, Frío, Rayo y Agua. Fuego puede combatir a Frío y Agua a Rayo, y viceversa. Así, una criatura de Fuego será muy vulnerable a los ataques de Frío.

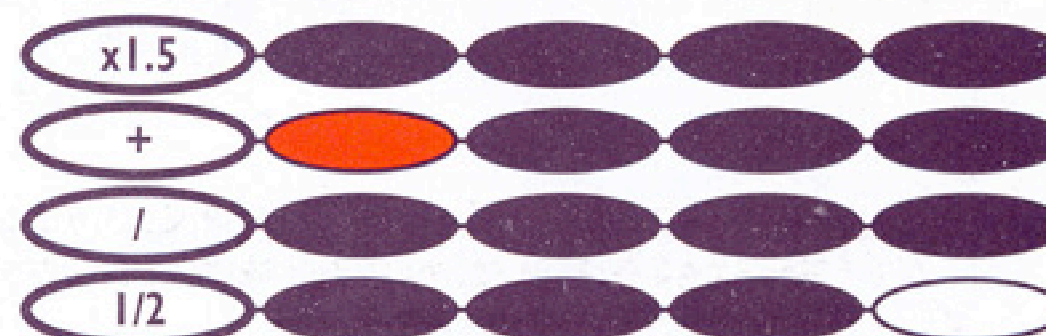
El juego emplea tablas para mostrar las características elementales de tus oponentes. Los cuatro elementos se representan con colores, y las abreviaciones muestran cómo reacciona un adversario a cada elemento.

Algunas armas poseen habilidades que combinan más de una característica elemental. Si este es el caso, se aplicará el elemento que cause más daño a tu enemigo, y los otros se considerarán redundantes. La secuencia es la siguiente:

x1,5, 1/2, /, +.

Ejemplo: el ataque Frío sólo causa un 50% de daño a tu enemigo, quien además absorbe los ataques de elemento Fuego. Si usas un arma con características elementales Fuego y Frío, Frío tendrá un efecto más dañino (1/2) y, por lo tanto, será el elemento aplicado.





x1.5	El daño aumenta en un 50%.
+	El oponente convierte el "daño" en puntos de VIT y los absorbe.
/	El oponente no sufre daños.
1/2	El oponente sólo sufre el 50% de daño.

EL QUINTO ELEMENTO

El poco frecuente elemento Sanctus no forma parte del sistema de elementos. Sólo se manifiesta al usar la Magia blanca Sanctus o el objeto Piedra sacra.

SANCTUS

CAMBIO DE PERSONAJE

Puedes cambiar a cualquier personaje del combate pulsando L1 cuando le toque intervenir para relevarle por otro miembro. A la izquierda de la pantalla verás una ventana con los personajes que pueden acudir a la batalla (una especie de banquillo). Un cambio de personaje no cuenta como turno: el sustituto participa inmediatamente en la lucha.

LOS COMANDOS PRINCIPALES: UN RESUMEN



Cuando le toque a tu personaje, verás sus Comandos principales en la parte inferior izquierda de la pantalla, en una lista que puedes recorrer arriba y abajo.

Atacar:
Una flecha indica el blanco del ataque físico que realizarás con el arma que tengas equipada. Si te enfrentas a varios enemigos, puedes seleccionar a quien quieras. Incluso puedes atacar a otros miembros de tu grupo.

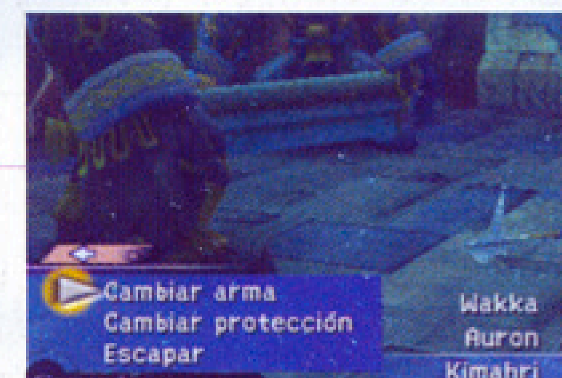
Invocación:
Yuna es el único personaje que puede invocar eones. Estas criaturas útiles sustituyen a tus personajes cuando entran en liza. Para más información, consulta la sección sobre los eones en la página 18.

Técnica / Especial
Permite usar ataques Especiales o Técnicas, si se da el caso.

Magia blanca / Magia negra:
Selecciona una magia y decide a quién se la aplicarás.

Objeto:
Durante la batalla se pueden usar muchos objetos, como pociones curativas o Éter para restaurar PM.

LOS COMANDOS SECUNDARIOS: UN RESUMEN



En lugar de Comandos principales, puedes seleccionar Comandos secundarios moviendo el joystick analógico izquierdo hacia la derecha.

Cambiar arma / Cambiar protección:
¿Quieres cambiar tu equipo? El que estás usando actualmente está indicado por un triángulo en la esquina superior izquierda del icono del arma. Aunque el cambio de equipo cuenta como una acción, la fase de recuperación es muy corta: aproximadamente una tercera parte de la necesaria tras un ataque convencional.

Escapar:
Si quieres que el personaje huya inmediatamente de la batalla, selecciona Escapar, aunque no es seguro que funcione. Si todos tus personajes abandonan la refriega, pierdes la batalla y no recibes PH ni ninguna otra recompensa, a menos que hayas derrotado a un oponente -por lo menos- antes de abandonar. En este caso, recibirás una parte de PH y de otras recompensas.



DAÑOS

La cantidad de VIT perdida se muestra siempre que se sufren daños. Ciertos ataques también afectan al nivel de PM. El texto en blanco indica daño, mientras que el verde denota curación. Estos términos indican otros efectos:

Inmune	El estado alterado no ha funcionado
Fallo	El ataque ha fallado
Exterminio	Golpe fatal, de daño muy superior a la VIT restante

Cuanto mayor sea tu nivel de Suerte, más probabilidades tienes de asestar golpes críticos. Un Exterminio sucede si tu último ataque produce un daño igual, o mayor, a la VIT máxima del enemigo. La victoria se verá recompensada con más PH y más objetos. En el caso de algunos monstruos bastante temibles, siempre conseguirás un Exterminio si logras la victoria con un golpe que cause el mayor daño posible: 99.999 puntos.

ESTADOS ALTERADOS

Cuando un personaje está en un estado alterado, aparecerá el icono correspondiente sobre su cabeza. Los estados alterados pueden ser positivos o negativos, y su duración máxima es hasta el final de la batalla actual. Las dos tablas siguientes enumeran todos los estados alterados junto con sus efectos, su duración y la forma de neutralizarlos.

ESTADOS ALTERADOS POSITIVOS

Estado alterado	Signo	Efecto
AntiAgua	Una esfera azul rodea al personaje	Los personajes activos son inmunes a una magia o un ataque de elemento Agua
AntiFrío	Una esfera azul claro rodea al personaje	Los personajes activos son inmunes a una magia o un ataque de elemento Frío
AntiFuego	Una esfera roja rodea al personaje	Los personajes activos son inmunes a una magia o un ataque de elemento Fuego
AntiRayo	Una esfera naranja rodea al personaje	Los personajes activos son inmunes a una magia o un ataque de elemento Rayo
AutoLázaro	Halo sobre la cabeza del personaje	Un personaje en estado Muerte revive automáticamente con un 25% de su VIT máxima
Coraza	Aparece un escudo protector azul cuando tiene efecto	El daño de los ataques físicos se reduce a la mitad
Escudo	Aparece una esfera protectora anaranjada cuando tiene efecto	Los efectos de la magia se reducen a la mitad, incluidos los curativos
Escudo humano	-	El personaje protege a sus aliados cuando están en postura defensiva
Espejo	Aparece un muro protector blanco cuando tiene efecto	Algunas magias se reflejan (*1)
Guardia	-	El daño de los ataques físicos se reduce a la mitad
Libra	-	Se muestran datos detallados sobre el individuo
Prisa	Movimientos más rápidos	El intervalo hasta el siguiente turno del personaje se reduce a la mitad
Proteger	-	El personaje intercepta los ataques físicos dirigidos a sus compañeros
Revitalia	Todo el cuerpo brilla con un color púrpura	La VIT se restaura automáticamente en cada turno
Semilla de fuerza	-	El enemigo deja Esferas de vigor al ser derrotado
Semilla de habilidad	-	El enemigo deja Esferas de habilidad al ser derrotado
Semilla de magia	-	El enemigo deja Esferas de magia al ser derrotado
Semilla de rapidez	-	El enemigo deja Esferas de agilidad al ser derrotado

*1 = Una magia sólo se puede reflejar una vez. Puedes explotar este hecho si tu enemigo usa Espejo para ponerse Coraza: pon a tus personajes también en el estado alterado Espejo, y usa magias para que se ataquen a sí mismos: éstas se reflejarán hacia el oponente, pero él no las podrá reflejar.

ESTADOS ALTERADOS NEGATIVOS

Estado alterado	Signo	Efecto
Ceguera	Una neblina negra cubre los ojos	Se reduce mucho el acierto de los ataques físicos
Condena	Cuenta atrás sobre la cabeza	Muerte al final de la cuenta atrás
Confusión	Estrellitas girando alrededor de la cabeza	El afectado ataca aleatoriamente a todo el mundo
Freno	Movimientos más lentos	Se reduce la Rapidez del personaje y sus turnos se espacian en la batalla
Intimidar	El personaje queda petrificado	El monstruo o personaje se queda helado de miedo
Locura	Todo el cuerpo brilla con color rojo	Aumenta la Fuerza, pero los ataques son incontrolables
Maldición	La cabeza humea y el cuerpo está oscuro	El afectado no puede usar Turbos; el Indicador de Turbo no se llena
Mudez	Globo de diálogo con tres puntos	El afectado no puede usar magia
Muerte	El personaje cae	El afectado no puede luchar ni actuar ni puede ser relevado
Piedra	El personaje se queda gris y quieto	El personaje está petrificado y no puede actuar
Provocación	-	El personaje atrae hacia sí todos los ataques enemigos
Rompebrazo	-	Se reduce a la mitad el daño de los ataques físicos del afectado
Rompecoraza	-	Anula la Defensa física y la característica acorazado
Rompeespíritu	-	Anula la Defensa mágica
Rompemagia	-	Los ataques mágicos del afectado (es decir, los que se pueden debilitar con Escudo) son la mitad de efectivos
Sueño	"ZZ..." sobre la cabeza	El afectado duerme y no puede actuar. Los ataques enemigos causan un 50% más de daño
Veneno	Burbujas verdes sobre la cabeza	La VIT baja en cada turno
Zombi	Humo en la cabeza y cuerpo verde	Todas las magias curativas tendrán un efecto dañino



Expira después de/cuando:
Ataque Agua, Antimagia, Sal purificante o Aeroshock
Ataque Frío, Antimagia, Sal purificante o Aeroshock
Ataque Fuego, Antimagia, Sal purificante o Aeroshock
Ataque Rayo, Antimagia, Sal purificante o Aeroshock
El personaje ha muerto y resucitado una vez
Antimagia, Sal purificante o Aeroshock
Antimagia, Sal purificante o Aeroshock
Un turno
Antimagia, Sal purificante o Aeroshock
Un turno
-
Antimagia, Sal purificante, Aeroshock, Freno o Intimidar
Un turno
Antimagia, Sal purificante o Aeroshock
Se usan otros modos Semilla
Se usan otros modos Semilla
Se usan otros modos Semilla
Se usan otros modos Semilla

Queda neutralizado con:
Esna, Colirio, Panacea o Remedio albhed; también desaparece al cabo de unos turnos
Efecto Muerte
Esna, Panacea, Locura o ataques físicos
Esna, Panacea, Prisa, Intimidar, o al cabo de un número variable de turnos
Locura, Provocación, y también el que usa esta magia queda fuera de la batalla por Piedra, Muerte o huye. Si no, este estado finaliza en el siguiente turno del personaje/monstruo que lo ha provocado
Esna, Panacea, Confu o Intimidar
Antimagia o Agua bendita
Esna, Hierba del eco, Panacea, o al cabo de un número variable de turnos
Lázaro, Lázaro+, Cola de fénix, Omnifénix o AutoLázaro
Esna, Aguja de oro, Panacea o Remedio albhed
Locura, Intimidar, y también el que usa esta magia queda fuera de la batalla por Piedra, Muerte o huye
Antimagia
Antimagia
Antimagia
Antimagia
Esna, Panacea, ataques físicos, o al cabo de un número variable de turnos
Esna, Antídoto, Panacea o Remedio albhed
Agua bendita o Panacea



TURBO

Durante las batallas verás una barra bajo las estadísticas de los personajes. La velocidad a la que este indicador se llena varía de un combate a otro. Cuando está repleto, puedes usar un ataque Turbo.

El Indicador de Turbo de tu personaje se carga al principio cuando éste sufre ataques enemigos, pero hay otros Tipos de Turbo que tus personajes pueden aprender con el tiempo. Puedes seleccionar diferentes Tipos y asignarlos a cada personaje en el submenú Turbo.

Cuando alguien tenga lleno el indicador, mueve el joystick analógico izquierdo a la izquierda y verás el término genérico para los Turbos de ese personaje. Pulsa ⊗ para visualizar una lista de todas las técnicas Turbo.

TIPOS DE TURBO

Un personaje tiene que experimentar ciertas situaciones de batalla varias veces para aprender un nuevo Tipo de Turbo. Por ejemplo, Yuna aprenderá el Tipo Crisis cuando haya participado en 90 batallas con menos del 50% de su VIT.

CÓMO APRENDER NUEVOS TIPOS DE TURBO

Tipo	Condición	Tidus	Yuna	Wakka	Lulu	Kimahri	Auron	Rikku
Baluarte	El personaje usa estados alterados para impedir o reducir los daños provocados por un enemigo	120	110	120	120	120	120	120
Combatividad	El personaje hace daño a un enemigo (sin usar un objeto o un Turbo)	150	200	160	300	120	100	140
Conmiseración	El personaje restaura la VIT de sus compañeros	80	60	100	170	100	200	70
Crisis	El personaje lucha con menos del 50% de su VIT	170	90	140	150	200	260	110
Disciplina	El personaje pierde VIT por un ataque enemigo (configuración predeterminada)	-	-	-	-	-	-	-
Estoicismo	El personaje sufre un estado alterado provocado por un ataque enemigo	100	80	100	110	130	120	90
Furia	Los camaradas sufren daños causados por el enemigo	300	240	100	100	100	220	100
Gallardía	Es el turno del personaje	600	500	350	480	300	450	320
Ingenio	El personaje produce un estado alterado a un enemigo	75	100	80	75	60	110	90
Ligereza	El personaje esquiva el ataque del enemigo (Fallo)	250	200	200	300	130	200	200
Penitencia	El personaje sufre un estado alterado provocado por un oponente y es su turno	120	100	110	130	100	160	125
Pesadumbre	Un aliado muere a manos de un enemigo	100	80	100	150	100	120	90
Proeza	El personaje derrota a un enemigo poderoso con más de 10.000 de VIT) (*1)	50	50	50	70	45	40	50
Soledad	El personaje lucha solo y es su turno	60	180	110	45	90	35	170
Supremacía	El personaje derrota a un enemigo (*1)	100	110	90	130	120	80	100
Vergüenza	El personaje huye de la batalla	600	900	400	980	700	1000	450
Victoria	El grupo vence una batalla	120	150	160	200	120	200	140

*1: El personaje debe asestar un golpe mortal.

LOS TURBOS DE TUS PERSONAJES

Los Turbos son tan diferentes entre sí como los propios personajes. Algunos son difíciles de ejecutar, pero todo es cuestión de práctica.



TIDUS: ESGRIMA



Empieza la cuenta atrás: pulsa ⊗ cuando el marcador esté en el centro de la barra. Cuanto más rápido lo consigas, mayor será el daño. Tendrás que usar los Turbos que tienes con éxito para aprender nuevas técnicas Turbo. Al usar el Turbo As del blitzbol, recuerda que la cuenta atrás sólo aparecerá después de que Tidus haya atacado ocho veces.

VARIANTES DE ESGRIMA

Turbo	Afecta a:	Efecto si falla	Cuenta atrás	Efecto si acierta	Condición para aprenderlo
Estocada mortal	1 enemigo	Ataca con Fuerza 24	3 segundos	Ataca con Fuerza 32	Ninguna; ya aprendido
Carga y asalto	1-3 enemigos	3 ataques con Fuerza 8	3 segundos	6 ataques con Fuerza 6	10 ataques Turbo (*)
Lluvia de energía	Todos los enemigos	Ataca con Fuerza 20	3 segundos	Ataca con Fuerza 26	30 ataques Turbo (*)
As del blitzbol	1 enemigo	8 ataques con Fuerza 4	2 segundos	8 ataques con Fuerza 4 y 1 ataque con Fuerza 24	80 ataques Turbo (*)

* Independientemente de que tengan éxito o no.

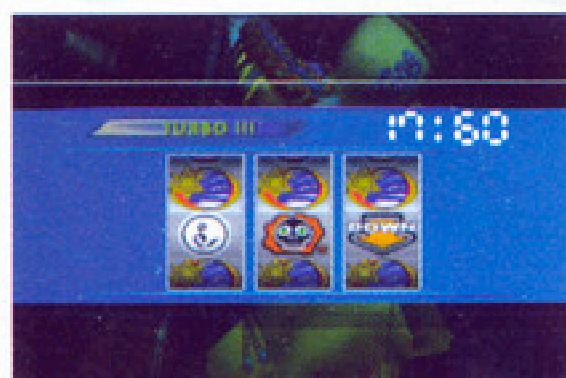


YUNA: INVOCACIÓN+

Yuna invoca a un eón con el Indicador de Turbo lleno. Cuando el eón haya usado su Turbo, el indicador bajará al nivel anterior. Si antes el indicador estaba lleno, entonces, el eón podrá atacar con un Turbo dos veces seguidas.

WAKKA: RULETA

En el primer Turbo de Wakka, Ruleta elemental, verás tres ruedas con los colores de los cuatro elementos. Pulsa ⊗ para detener una rueda tras otra. Si lo logras dentro del límite de tiempo (cosa bastante fácil), aumentará el daño producido. Si consigues tres símbolos idénticos, el ataque será bastante más potente... y se aplicará a todos los enemigos. Para que Wakka aprenda nuevos Turbos tienes que ganar partidos de blitzbol.





LOS SÍMBOLOS

Símbolo	Dos símbolos iguales	Tres símbolos iguales	Ataque y Fuerza	Elemento	Efecto especial
	Un oponente (aleatorio)	Todos los oponentes	34	Fuego	-
	Un oponente (aleatorio)	Todos los oponentes	34	Rayo	-
	Un oponente (aleatorio)	Todos los oponentes	34	Agua	-
	Un oponente (aleatorio)	Todos los oponentes	34	Frío	-
1Hit	Un oponente (aleatorio)	Un oponente (aleatorio)	Número x 10	-	Se suma el número de los símbolos "1 tiro" y "2 tiros"; si hay tres iguales, se duplica el número. Se ejecuta la cantidad correspondiente de ataques de Fuerza 10
2Hit	Un oponente (aleatorio)	Un oponente (aleatorio)	Número x 10	-	Se suma el número de los símbolos "1 tiro" y "2 tiros"; si hay tres iguales, se duplica el número. Se ejecuta la cantidad correspondiente de ataques de Fuerza 10
	Un oponente (aleatorio)	Todos los oponentes	34	-	Provoca los estados alterados Veneno, Sueño, Mudez y Ceguera durante tres turnos
DOWN	Un oponente (aleatorio)	Todos los oponentes	34	-	Provoca los estados alterados Rompebrazo, Rompemagia, Rompecoraza y Rompeespíritu
	Un oponente (aleatorio)	Todos los oponentes	34	-	Provoca el estado alterado Piedra y retrasa al enemigo ligeramente en la Ventana de turnos
	-	Todos los oponentes	72	-	-
Tres símbolos distintos	-	-	32	-	Se realiza un ataque a un enemigo elegido al azar

VARIANTES DE RULETA

Variante	Símbolos	Descripción
Ruleta elemental		Se ejecuta un ataque elemental si se logran al menos dos símbolos iguales
Ruleta de chutes	1Hit, 2Hit, Miss	Se pueden ejecutar varios ataques físicos consecutivos. Se suman las cifras de las tres ruedas detenidas. El número de ataques también se duplica si se logran tres símbolos iguales
Ruleta de estados	DOWN	Se ejecutará un ataque de estado alterado si se logran al menos dos símbolos iguales
Ruleta Aurochs	1Hit, 2Hit, Miss, DOWN	Si las tres ruedas se detienen en el símbolo de los Aurochs, se ejecuta un ataque especialmente potente



LULU: TENTACIÓN

Lulu puede usar Tentación para multiplicar el efecto de una magia o para atacar a varios enemigos, sin consumir PM por ello. Sólo tienes que girar el joystick analógico derecho tan rápido como puedas dentro del límite de tiempo. Lulu puede usar su Turbo incluso si no tiene PM o si sufre Mudez. Si Lulu decide utilizar Tentación, los oponentes no podrán protegerse mediante Espejo o Escudo.

Cuanto más rápido gires el joystick analógico derecho, más magias podrá usar Lulu una tras otra. Un máximo de 16 magias se distribuirán aleatoriamente entre los enemigos. Sin embargo, Lulu tiene que haber aprendido la magia correspondiente antes de usar Tentación.

VARIANTES DE TENTACIÓN

Turbo	Fuerza	Nota
Piro T	5	-
Piro+ T	10	-
Piro++ T	18	-
Electro T	5	-
Electro+ T	10	-
Electro++ T	18	-
Aqua T	5	-
Aqua+ T	10	-
Aqua++ T	18	-
Hielo T	5	-
Hielo+ T	10	-
Hielo++ T	18	-
Bio T	-	Hasta un 80% de posibilidades de provocar Veneno
Gravedad T	-	Reduce la VIT en un 12,5%
Muerte T	-	Hasta un 80% de posibilidades de provocar Muerte
Drenaje T	9	Extrae VIT al enemigo
Aspir T	4	Extrae PM al enemigo
Fulgor T	22	-
Artema T	28	-





KIMAHRI: TÉCNICA ROBADA

Kimahri puede usar como técnicas Turbo todas las habilidades que haya aprendido de los enemigos mediante Alma de dragón. Su Indicador de Turbo se rellenará cada vez que use Alma de dragón para aprender una habilidad.

VARIANTES DE TÉCNICA ROBADA

Turbo	Afecta a:	Fuerza	Se puede aprender usando Alma de dragón:	Nota
Salto	Un enemigo	32	Ya aprendida	-
Patada circular	Un enemigo	33	Unidad blindada 63, Unidad 97 o Biran Ronso	-
Condena	Un enemigo	-	Fantasma, Caronte o Biran Ronso	Provoca el estado alterado Condena a los enemigos
Bola de fuego	Todos los enemigos	24	Bicornio, Vraha, Grendel o Yenke Ronso	-
Vaho acuático	Todos los enemigos	26	Quimera, Quimera negra o Yenke Ronso	-
Aliento fétido	Todos los enemigos	-	Molbol, Gran molbol o Biran Ronso	Provoca el estado alterado Veneno a los enemigos, así como Sueño, Mudez y Ceguera durante 10 turnos
Aliento petrificante	Todos los enemigos	-	Basilisco, Dracmón o Yenke Ronso	Provoca el estado alterado Piedra a los enemigos
Cañón de semillas	Todos los enemigos	33	Barsam, Barsam de arena o Grat	-
Kamikaze	Todos los enemigos	-	Bom, Granada, Ignitio o Biran Ronso	Produce un daño igual a la VIT máxima de Kimahri x3; Kimahri desaparece de la batalla
Resplandor	Todos los enemigos	70	Ente Omega	-
Barrera total	Todos los personajes	-	Bégimo, Rey Bégimo o Biran Ronso	Provoca los estados alterados AntiFuego, AntiRayo, AntiAgua, AntiFrío, Escudo y Coraza
Viento blanco	Todos los personajes	40	Flan oscuro, Espíritu o Yenke Ronso	Restaura VIT

AURON: ARTE SECRETA

Los ataques Turbo de Auron alcanzan todo su potencial si consigues pulsar una combinación de botones determinada dentro de un límite de tiempo bastante breve. Cuanto más rápido la introduzcas, más potente será el efecto. Tienes que recoger esferas para que Auron pueda aprender nuevos Turbos; consulta la segunda tabla (Esferas para Auron).

Aunque no introduzcas bien la combinación -o incluso si no pulsas ningún botón-, el Arte secreta de Auron es bastante potente (fíjate en la columna "Efecto básico"). Si aciertas la combinación, el daño se incrementa y hay un efecto adicional (fíjate en "Efecto completo "). Si tu enemigo es inmune al efecto adicional, se usará automáticamente la "variante" neutra en estados alterados.



VARIANTES DE ARTE SECRETA

Turbo	Afecta a:	Efecto básico	Cuenta atrás	Combinación de botones	Efecto completo	Variante	Condición para aprenderla
Sablazo sísmico	Todos los enemigos	Ataque con Fuerza 16	4 segundos	↓ ← ↑ → L1 R1 ○ ✕	Ataque con Fuerza 17, además de Retraso de turno 1	Ataque con Fuerza 19	Ninguna; ya aprendida
Estrella fugaz	Un enemigo	Ataque con Fuerza 24	4 segundos	△ ○ □ ✕ ← → ✕	Ataque con Fuerza 24; el enemigo es arrojado de la batalla (Expulsión)	Ataque con Fuerza 27	1 Esfera de Jecht
Castigo místico	Un enemigo	Ataque con Fuerza 28	4 segundos	↑ L1 ↓ R1 → ← △	Ataque con Fuerza 28, además de Rompebrazo, Rompemagia, Rompecoraza, Rompeespíritu	Ataque con Fuerza 30	3 Esferas de Jecht
Huracán	Todos los enemigos	Ataque con Fuerza 15	3 segundos	✕ → R1 ← L1 △	2 ataques con Fuerza 20	-	10 Esferas de Jecht

ESFERAS PARA AURON

Esfera	Dónde encontrarlas
Esfera de Auron	Rocas Hongo/Barranco
Esfera de Braska	Monte Gagazet
Esfera de Jecht 1	Bosque de Macalania
Esfera de Jecht 2	Pueblo Besaid
Esfera de Jecht 3	Liki
Esfera de Jecht 4	Estadio de Luca
Esfera de Jecht 5	Camino de Miihen
Esfera de Jecht 6	Río de la Luna
Esfera de Jecht 7	Llanura de los Rayos
Esfera de Jecht 8	Bosque de Macalania

En el capítulo Secretos hay más información sobre las ubicaciones exactas.





RIKKU: ALQUIMIA

El Turbo de Rikku es muy extraño: seleccionas dos objetos de tu inventario y los combinas para producir unos efectos ofensivos y defensivos únicos. En la tabla siguiente verás las combinaciones más potentes así como sus efectos. La lista completa de los 64 Turbos está a tu disposición de forma gratuita en: www.ffx-europe.com, www.square-europe.com y www.authorisedcollection.com.

VARIANTES DE ALQUIMIA

1er objeto	2º objeto	Resultado
Antídoto	Mapa	Omnielixir
Ultrapoción	Esfera llave nv. 1 o Esfera llave nv. 2	Elixir final
Poción	Brebaje de salud	Vida doble omni
Manto de luna, Manto de luz o Manto de estrellas	Manto de luna o Manto de luz	Barrera total +
Estimulante, Remedio hypello o Púa exorcista	Estimulante, Remedio hypello o Púa exorcista	OmniAntiTodo+
Alma de bom	Esfera llave nv. 2	Alma ardiente
Bola fulminante	Esfera llave nv. 2	Rayos fulminantes
Escama de dragón	Esfera llave nv. 2	Ola sísmica
Aire ártico	Esfera llave nv. 2	Tormenta invernal
Esfera de vigor, Esfera Poder mág., Esfera de agilidad o Esfera de habilidad	Esfera de vigor, Esfera Poder mág., Esfera de agilidad o Esfera de habilidad	Granada antitanque
Granada	Mapa	Proyectil letal
Polvo somnífero, Mina enmudecedora o Bomba de humo	Esfera llave nv. 3, Esfera llave nv. 4, Esfera de VIT o Esfera de PM	Granada caótica
Trozo de bom, Bola eléctrica, Escama de pez o Aire antártico	Esfera de Suerte o Cartera repleta	Sal sagrada
Esfera llave nv. 3 o Esfera llave nv. 4	Péndulo, Puerta al mañana, Alas misteriosas o Llave de la victoria	Cuarteto 99
Éter	Estimulante	Omnilibertad
Elixir	Esfera llave nv. 1 o Esfera llave nv. 2	Pilas puestas
Omnielixir	Esfera llave nv. 1 o Esfera llave nv. 2	Alta motivación

LOS COMANDOS EXTRA

Los Comandos extra están disponibles en algunos momentos del juego. Pueden ejecutarse de forma básicamente igual que un ataque normal.

EL FINAL

Si todos tus luchadores quedan fuera de combate, aparecerá en la pantalla el mensaje "FIN". Las únicas excepciones son las batallas contra Belgemine y las realizadas en el monitor y en el Entrenamiento de monstruos.



Efecto
Restaura totalmente la VIT y los PM de todos los personajes
Restaura totalmente la VIT y los PM de todos los personajes y elimina todos los estados alterados negativos
Duplica la VIT máxima de todos los personajes (*1)
Aplica Escudo, Coraza, Prisa y Revitalia a todos los personajes
Aplica AntiFuego, AntiAgua, AntiRayo y AntiFrío a todos los personajes; también aumenta en 5 puntos los parámetros Fuerza, Defensa física, Poder mágico y Defensa mágica (*1)
9 veces seguidas causa unos 900 de daño de elemento Fuego en la VIT de un oponente, que es seleccionado al azar cada vez
9 veces seguidas causa unos 900 de daño de elemento Rayo en la VIT de un oponente, que es seleccionado al azar cada vez
9 veces seguidas causa unos 900 de daño de elemento Agua en la VIT de un oponente, que es seleccionado al azar cada vez
9 veces seguidas causa unos 900 de daño de elemento Frío en la VIT de un oponente, que es seleccionado al azar cada vez
Todos los oponentes sufren unos 800 puntos de daño y tienen muchas probabilidades de sufrir el estado alterado Rompecoraza
Todos los oponentes sufren unos 2.200 puntos de daño y tienen muchas probabilidades de sufrir los estados alterados Sueño, Mudez, Ceguera y Veneno
Todos los oponentes sufren unos 7.300 puntos de daño y tienen muchas probabilidades de sufrir los estados alterados Sueño, Mudez, Ceguera, Veneno, Rompebrazo, Rompemagia, Rompecoraza, Rompeespíritu y Freno
Todos los ataques son Golpes críticos (*1)
Todos los ataques y las curaciones de tu personaje causan 9.999 puntos de VIT (*1)
Todos los personajes pueden usar sus Habilidades de comando sin emplear PM
Los Indicadores de Turbo de todos los personajes se llenan un 50% más rápido
Los Indicadores de Turbo de todos los personajes se llenan un 100% más rápido

*1: hasta que el personaje quede fuera de combate o hasta el final de la batalla.

RECOMPENSAS POR LAS MOLESTIAS

Lo primero tras ganar una batalla es saldar cuentas. Todos los personajes que han participado y sobrevivido reciben PH, que se usan para acumular Unidades de Desarrollo. También te embolsarás unos cuantos Guiles y objetos.

personajes
PERSONAJES



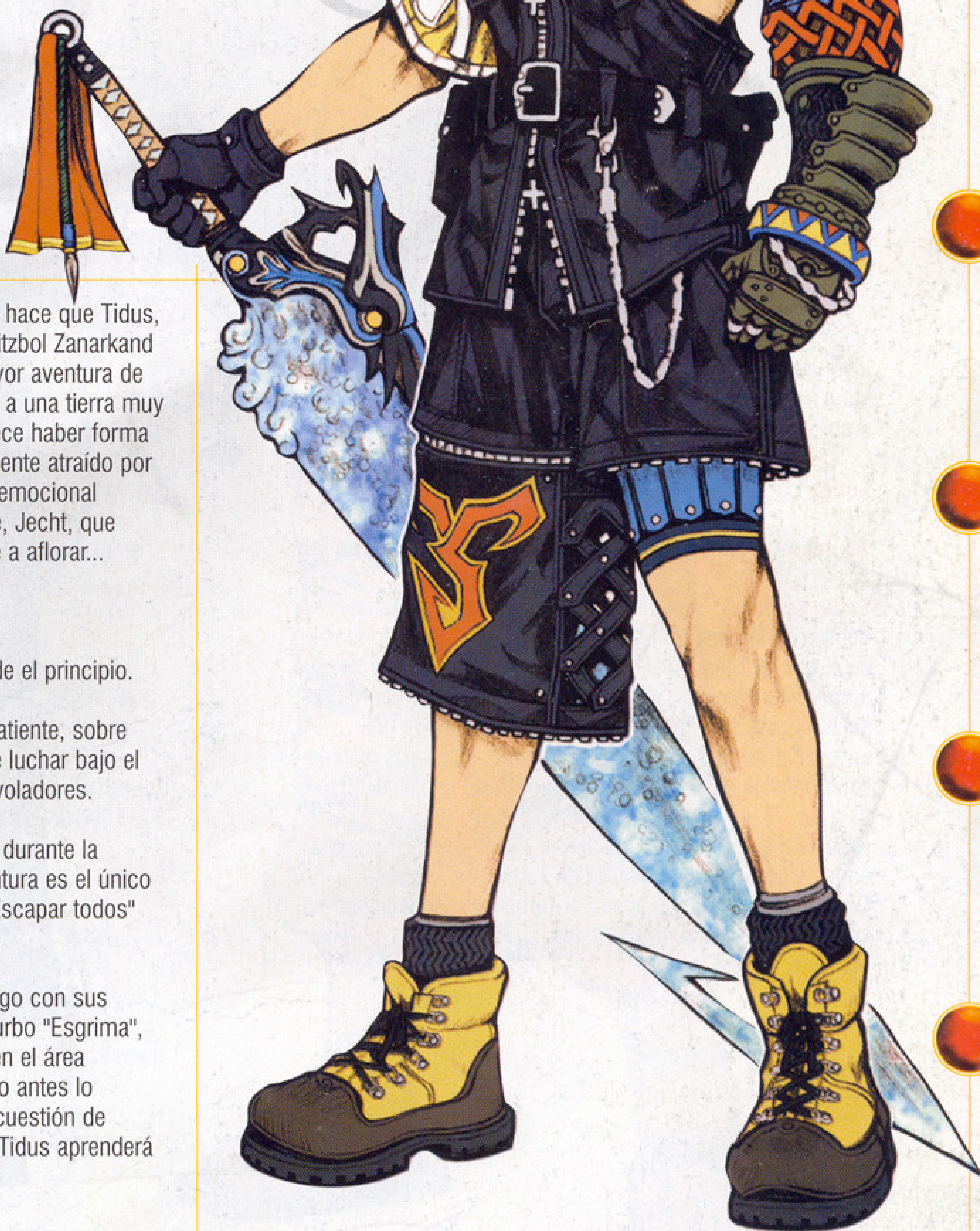
n las siguientes páginas encontrarás la información más completa sobre los siete personajes que formarán tu equipo a lo largo de esta aventura.

Además de información básica sobre cada personaje, en este capítulo hay un resumen de sus habilidades, como las técnicas Turbo. Para ver datos más detallados sobre otras habilidades, magias, armas y protección, acude a los capítulos Cómo jugar y Objetos.

Junto con la descripción de los personajes hallarás un resumen sobre los eones, las criaturas mágicas que Yuna puede invocar durante las batallas. Descubrirás cómo encontrarlos y qué habilidades tienen.



TIDUS





El misterioso poder de Sinh hace que Tidus, la estrella del equipo de blitzbol Zanarkand Abes, embarque en la mayor aventura de su vida. Sinh le transporta a una tierra muy lejana... ¡de la que no parece haber forma de regresar! Lejos de su hogar, Tidus se siente atraído por la hermosa Yuna. Para colmo, el conflicto emocional provocado por la desaparición de su padre, Jecht, que también fue una estrella del blitzbol, vuelve a aflorar...

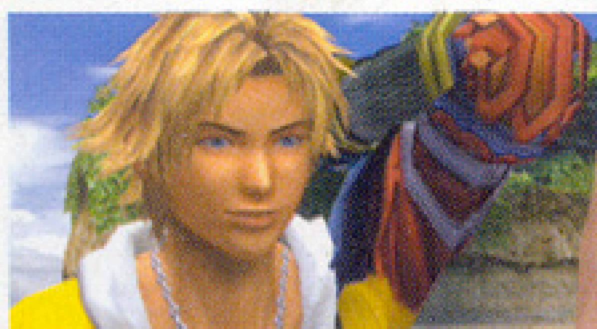
Edad: 17

Se une al grupo: Tidus está presente desde el principio.

Estilo de lucha: Tidus es un diestro combatiente, sobre todo contra los enemigos rápidos, y puede luchar bajo el agua. Tiende a fallar contra los enemigos voladores.

Tidus posee habilidades que puede utilizar durante la batalla. Por ejemplo, al principio de la aventura es el único personaje capaz de emplear la habilidad "Escapar todos" para que todo el grupo huya de la refriega.

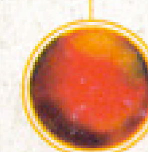
Tidus puede infligir fuertes daños al enemigo con sus técnicas Turbo. Si seleccionas el ataque Turbo "Esgrima", mira bien el marcador e intenta detenerlo en el área seleccionada pulsando el botón ⊗. Cuanto antes lo consigas, mayor daño causarás. Todo es cuestión de práctica: si ejecuta Turbos repetidamente, Tidus aprenderá nuevas técnicas.













YUNA



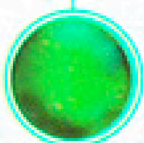
La aprendiza Yuna es hija del famoso alto invocador Braska, quien murió hace diez años mientras se enfrentaba al poder maléfico de Sinh. Su oración en el Templo de Besaid la ha transformado en toda una invocadora, por lo que puede invocar eones. El objetivo de Yuna es encontrar al Eón supremo y desafiar a Sinh, una ambición que la obligará a recorrer toda Spira.

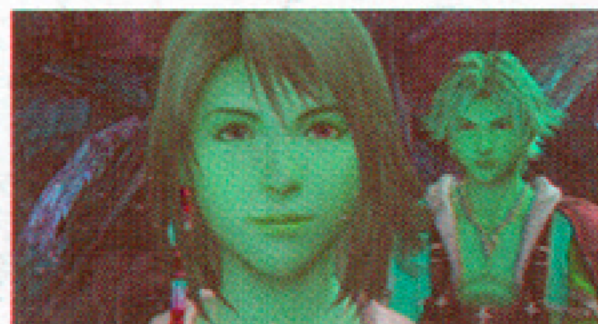
Edad: 17

Se une al grupo: En Isla Besaid, Templo (véase página 59)

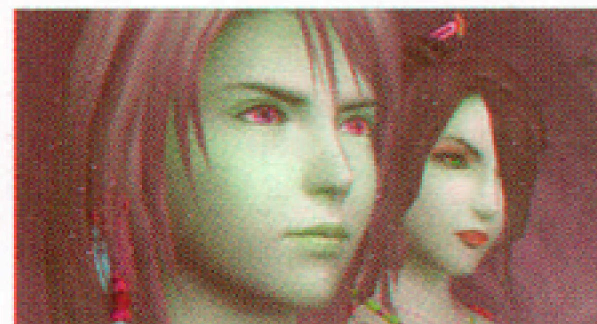
Estilo de lucha: Yuna es uno de los personajes más débiles en los combates cuerpo a cuerpo. Su punto fuerte es el uso de Magia blanca, una escuela mágica que emplea numerosas técnicas curativas (véase el capítulo Cómo jugar, página 17). También es el único personaje que aprende a invocar eones, unas criaturas útiles que pueden librar batallas en nombre del grupo (véase página 18).

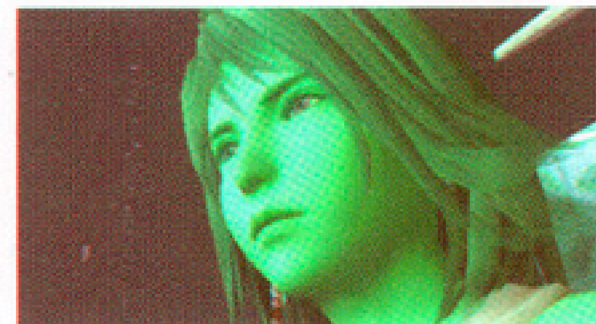
Gracias a su Turbo "Invocación+", Yuna puede invocar a eones y llenarles el Indicador de Turbo al completo. Cuando el eón haya aplicado el Turbo correspondiente, su Indicador volverá al nivel anterior.













WAKKA

Wakka es el capitán de un equipo de blitzbol poco lucido: los Besaid Aurochs, que no han ganado un partido en toda su historia. Pero su mala racha se termina gracias a Tidus... Wakka también es uno de los guardianes de Yuna, y va a dedicar todas sus energías a esta tarea tras el torneo de blitzbol de este año.

Edad: 24

Se une al grupo: En Isla Besaid, Playa (véase página 54)

Estilo de lucha: Wakka tiene mucha VIT. Es más fuerte físicamente que Tidus, sobre todo contra rivales distantes o voladores, a los que ataca con su balón de blitzbol... que también le sirve contra enemigos submarinos.

Wakka puede aprender distintas técnicas y luego emplearlas en batallas. Al igual que las magias, estas técnicas -que, por ejemplo, pueden causar diferentes estados alterados- consumen PM.

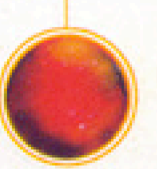
Cuando uses el Turbo Ruleta de Wakka, tres ruedecillas de una máquina tragaperras comenzarán a rodar. Los símbolos en los que se detengan determinarán el tipo y la potencia del ataque resultante. Wakka puede aprender nuevos Turbos si ganas partidos de blitzbol.













LULU



Lulu también es una de los guardianes de Yuna. Al igual que Wakka, ve en Yuna a una hermana menor a la que hay que proteger. Es experta en Magia negra, y posee ataques mágicos muy potentes. Parece una persona calmada y con sangre fría, pero Lulu tiene un carácter fuerte y a la vez sensible.

Edad: 22

Se une al grupo: En Isla Besaid, tras salir del Templo (véase página 59)

Estilo de lucha: Físicamente, es uno de los miembros más débiles del grupo. La fuerza de Lulu radica en su dominio de la magia: se especializa en Magia negra y la utiliza básicamente para atacar. También emplea muñecos, que recuerdan a conocidos personajes de la serie Final Fantasy.

La técnica Turbo Tentación permite a Lulu usar uno de sus ataques mágicos varias veces sin consumir PM. Para hacerlo, tienes que girar el joystick analógico derecho repetidamente. De este modo, Lulu puede aplicar magia, incluso si está afectada por el estado alterado Mudez (véase Cómo jugar, página 26).











KIMAHRI RONSO

Miembro de la tribu ronso, Kimahri es un guerrero taciturno que prefiere la acción a las palabras. Es uno de los guardianes de Yuna; ha cuidado de ella desde que era pequeña.

Edad: 25

Se une al grupo: A bordo del Liki (véase página 62)

Estilo de lucha: Kimahri es uno de los mejores luchadores en el cuerpo a cuerpo; sólo le supera Auron. Sin embargo, no puede combatir bajo el agua.

Mediante la técnica Alma de dragón, Kimahri puede aprender habilidades de sus enemigos. Después las emplea en forma de ataque Turbo cuando tiene completo el correspondiente Indicador. De hecho, éste se llena del todo siempre que Kimahri aprende algo nuevo usando Alma de dragón.











AURON



uron es el legendario guardián que hace diez años derrotó al perverso Sinh en compañía de Braska, el padre de Yuna. Auron también estaba con Tidus cuando fue destruida la ciudad de Zanarkand. Tidus recibió de él su primera espada. Hombre de pocas palabras, Auron suele expresarse a través de su arma: el sable. Se une al grupo para derrotar a Sinh de una vez por todas.

Edad: 35

Se une al grupo: En Luca, durante el torneo de blitzbol (véase página 76)

Estilo de lucha: Aunque Auron es el luchador más potente del grupo en el cuerpo a cuerpo, es un poco lento y no puede combatir bajo el agua.

Para que el Turbo Arte secreta de Auron sea más eficaz, tienes que pulsar una combinación de botones en el mando dentro de un límite de tiempo (consulta Cómo jugar, página 27). La recopilación de Esferas de Jecht es el principal requisito para que aprenda nuevos Turbos.











RIKKU



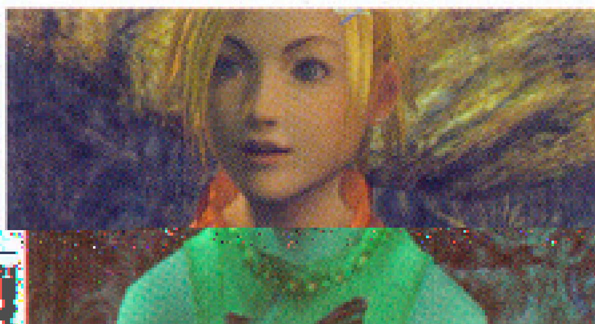
Esta chica albhed con tanta chispa es la primera persona que Tidus conoce en Spira. Rikku es muy tierna, a diferencia de muchos otros albhed.

Edad: 15

Se une al grupo: : En Spira, tras la llegada de Tidus (página 49), y en el Río de la Luna/Orilla norte (página 92)

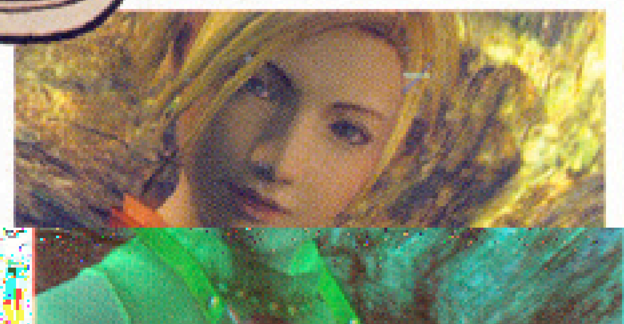
Estilo de lucha: Rikku no es gran cosa en el combate físico, pero tiene la capacidad de asimilar habilidades con las que puede robar a sus enemigos. Más adelante en la partida puede aprender Corrupción, de la que se valdrá para conseguir algunos objetos nuevos (consulta el capítulo Monstruos, página 149).

El Turbo Alquimia de Rikku consiste en combinar dos objetos. Hay 64 combinaciones posibles que sirven para atacar o curar (consulta la página 28 del capítulo Cómo jugar).











VALEFOR



Ubicación: Templo de Besaid (véase página 59)

Estilo de lucha: Como Valefor puede volar, este ágil eón esquivará muchos ataques terrestres.

Alas hipersónicas genera una onda destructora que golpea a todos los enemigos y retrasa sus siguientes ataques. Si usas esta técnica varias veces, tus enemigos tal vez se queden sin intervenir en la batalla...

Valefor alcanza a todos los enemigos presentes con el Rayo devastador, que produce daños no elementales. Si Yuna posee el arma Nirvana, los ataques Turbo de Valefor pueden provocar más de 9.999 puntos de daño.



IFRIT

Ubicación: Templo de Kilika (véase página 70)

Estilo de lucha: Este eón tiene una inmensa fuerza física y puede realizar ataques afines al Fuego, aunque lamentablemente también es vulnerable. No obstante, Ifrit tiene una capacidad de regeneración asombrosa: los ataques de Fuego como Piro, Piro+ o Piro++ son curativos para él.

Meteorito ardiente es un ataque no elemental cuyo efecto se dirige a un único oponente. Puede ser muy útil, sobre todo ante enemigos lejanos.

Fuego infernal baña en llamas a todos los enemigos, y les causa importantes daños. Para que llegue a reducir más de 9.999 puntos en la VIT del rival, Wakka tiene que estar en posesión del arma Campeón mundial.



IXION



Ubicación: Templo de Djose (véase página 88)

Estilo de lucha: Ixion tiene un gran poder defensivo contra los ataques, por lo que es buena idea invocar a este eón cuando los personajes se encuentran en grave peligro.

Aeroshock sirve contra oponentes individuales y produce daños no elementales. Ante este ataque se anula el efecto protector de las magias Escudo, Coraza, Prisa, Revitalia, Espejo, AntiTodo, AntiFuego, AntiFrío, AntiRayo y AntiAgua.

El Turbo Electrocución final causa daño afín al Rayo a todos los enemigos presentes. Si Kimahri posee el arma Longinus, Ixion puede restar más de 9.999 a la VIT de los oponentes con este Turbo.

SHIVA



Ubicación: Templo de Macalania (véase página 102)

Estilo de lucha: Este eón se mueve con agilidad al efectuar ataques afines al Frío: por eso Shiva es conocida como la "Reina del Hielo".

Al usar Golpe celestial, un gigantesco bloque de hielo cae sobre un enemigo, retrasando su siguiente ataque y causándole daños no elementales.

La "Reina del Hielo" emplea el Turbo Polvo de diamantes para congelar a todos los oponentes. Luego, los destruye chasqueando los dedos, lo que produce graves daños que pueden superar los 9.999 puntos si el arma Caballero cebolla obra en poder de Lulu.





BAHAMUT

Ubicación: Templo de Bevelle (véase página 114)

Estilo de lucha: Bahamut es muy fuerte y sabe defenderse. Sus ataques físicos son más dañinos que los de los demás eones. Este dragón también tiene varias magias a su disposición: Piro++, Aqua++, Electro++ y Hielo++.

El poderoso ataque mágico Onda letal afecta a todos los oponentes. Sin embargo, Bahamut tiene que tomarse un turno de respiro después de usarlo.

El Turbo Megafulgor produce más de 9.999 de daño, sin necesidad de que ningún personaje tenga un arma concreta. Cuando sufran este ataque devastador, todos los enemigos se verán envueltos en unas llamas mortíferas.

YOJIMBO



Ubicación: Cueva del orador robado (parte opcional de la aventura; véase página 210)

Estilo de lucha: El método de ataque de este eón depende de cuánto le pagues (véase la página 216, capítulo Secretos).

Daigoro, Tres dagas (un oponente solo en ambos casos), Katana (uno o todos los enemigos) y Ultraesgrima (todos los enemigos) son los ataques de este poderoso eón. Sin embargo, como ya hemos mencionado, el método de ataque depende de cuánto dinero te gastes. Para restar más de 9.999 puntos a la VIT del rival, Auron tiene que poseer el arma Masamune.



ÁNIMA



Ubicación: Templo de Baaj (parte opcional de la aventura; véase página 217)

Estilo de lucha: Los ataques Dolor y Caos liberado de este eón son muy potentes, de modo que es muy útil tener a esta criatura en nómina.

Dolor afecta a un solo oponente, pero hay muchas probabilidades de que le provoque la muerte instantánea. Por otro lado, implica un tiempo de recuperación muy largo.

El Turbo Caos liberado expone a todos los enemigos a daño no elemental. No hace falta que ningún personaje tenga un arma concreta: este ataque produce daños superiores a los 9.999 puntos. Caos liberado es uno de los ataques Turbo más potentes del juego.

LAS HERMANAS MAGUS



Ubicación: Templo de Remiem (parte opcional de la aventura; véase página 217)

Estilo de lucha: Las Hermanas Magus -Cindy, Mindy y Sandy- son tres eones separados, por lo que son un poco difíciles de controlar. Pueden ser invocadas incluso si una o dos de ellas están fuera de combate.

Cindy cuenta con Plancha mortal, Mindy con Metralla trasera y Sandy con Schmelzend. A diferencia de los otros eones, para que las Hermanas Magus ataquen hay que pedírselo educadamente. Tienes hasta ocho opciones para ello (consulta la página 217 del capítulo Secretos para saber más).

Si los tres Indicadores de Turbo están llenos al mismo tiempo, puedes seleccionar ¡Unan fuerzas!: las Hermanas aunarán sus esfuerzos en un solo ataque no elemental que afectará a todos los enemigos y que provocará más de 9.999 puntos de daño. Ningún personaje necesita tener un arma en especial.



PASO A PASO

ESTRATEGIA

"Paso a paso" sugiere estrategias para derrotar a los distintos monstruos en un tiempo récord. Se indican los modos de ataque, las técnicas, y las habilidades que puede usar el jugador. También ofrece información acerca de las habilidades especiales del oponente: ¡más vale prevenir que lamentar!



KIMAHRI

ESTRATEGIA

CONSEJOS

LECCIONES DE COMBATE PARA EXPERTOS. 2ª PARTE

TIENDA

INFORMACIÓN SOBRE LOS MONSTRUOS

En los cuadros de información descubrirás las particularidades de los monstruos jefes. Además de sus niveles de VIT y PH, verás una lista de sus puntos fuertes y débiles, así como de los objetos que puedes sacar de ellos usando el comando Robar. Consulta la sección "Características elementales" para ver como reaccionarán estos oponentes a los ataques: Fuego, Rayo, Agua o Frío. Existen cuatro tipos de reacciones: "Daño x 1.5", "Mitad", "Absorción" e "Inmune". Estos detalles aparecen a menudo en el propio juego, pero el capítulo "Paso a paso" también informa sobre los monstruos que no se encuentran indicados en los mapas y que son inmunes a las habilidades sensoriales.

LISTAS DE LA COMPRA

El listín de tiendas muestra las opciones de compra de las que dispones. Además del nombre y el precio, también muestra las habilidades de las distintas armas u objetos de protección. Las cifras entre paréntesis indican que hay un espacio libre para habilidades. Así, "(1)" significa que más adelante se puede emplear la función "Reformar" para añadir una habilidad a ese objeto concreto del equipo.

Aparte de las Tiendas normales, hay un vendedor ambulante llamado Oaka. Sus precios varían en función de las decisiones que toma el jugador al principio de su aventura. Nuestras tablas señalan un precio básico: durante la partida, puedes encontrar costes superiores o inferiores. Consulta las páginas 62 y 98 para saber más cosas sobre este emprendedor astuto.

CONSEJOS

Esta sección ofrece consejos y datos que te facilitarán las cosas. Aquí encontrarás información sobre ciertas acciones (que no necesariamente están explicadas en el capítulo "Paso a paso"), opciones adicionales que sólo quedan disponibles a medida que el jugador avanza en su aventura, y problemas que pueden resolverse más adelante en el juego. También aquí encontrarás referencias a datos ofrecidos en otras partes de la Guía de Estrategia Oficial.

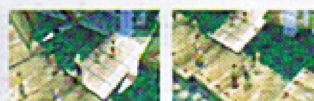


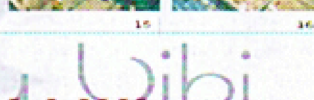
CÓMO DESENVOLVERSE POR EL CAPÍTULO "PASO A PASO"

Esta página contiene una breve introducción a los distintos elementos del capítulo "Paso a paso". Léela con atención, ya que proporciona información útil para aprovechar mejor esta Guía de Estrategia Oficial.









PASO A PASO

"Paso a paso" te lleva de la mano por Final Fantasy X. Te explica las tareas obligatorias que debes realizar para avanzar en el juego, y te detalla todos los objetos y el equipo que pueden obtenerse o emplearse en cada sección. Éstos se encuentran resaltados en rojo en el texto, lo cual facilita la tarea de encontrar lo que deseas, sobre todo si buscas un objeto en concreto. En el capítulo, también viene indicado si la captura de un objeto te obliga a dar un rodeo importante. Los efectos y habilidades especiales tienen un papel destacado en Final Fantasy X, y están resaltados en azul.

PANTALLAS

"Paso a paso" documenta el juego por medio de numerosas pantallas. Los números que hay bajo las ilustraciones se refieren al punto relevante del texto. Cada sección comienza con el número 1. El mapa de la pantalla te ayudará a orientarte al buscar objetos en ciertos lugares.

DETALLES DE UBICACIÓN

"Paso a paso" se divide en secciones que corresponden a las zonas y a las poblaciones que aparecen en el juego.

MAPAS

Consulta los mapas detallados de cada sección; te ayudarán a no perderte. Las salas pequeñas están representadas por medio de tomas de pantalla. El nombre de cada lugar aparece junto a la sección del mapa, de forma que siempre sabrás dónde estás. Para ver cómo se llama el lugar donde te encuentras, abre el menú principal y mira la barra inferior de la pantalla.

Los mapas también muestran la ubicación precisa de todos los objetos, marcados con letras.

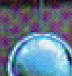
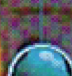
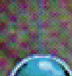
- ▲ indica el punto de comienzo de la sección.
- ● muestra dónde hay una ESFERA DEL VIAJERO.
- Ⓐ indica dónde hay un objeto.
- Ⓑ muestra la posición de los cofres de tesoros.
- Ⓐ indica que recibirás un objeto de manos de alguien.

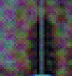
Las letras de los iconos se repiten en las leyendas que hay junto al mapa. Consúltalas para ver qué objetos puedes recibir y cuántos puedes esperar.

LISTAS DE OPONENTES

Al principio de cada sección, hallarás una lista de los monstruos que te esperan, junto con sus características más relevantes y los objetos que puedes robarles. En algunos casos, se indican dos objetos diferentes y las probabilidades de que éstos aparezcan. El más común de los dos es el que se indica en primer lugar. A veces, un solo objeto puede aparecer varias veces.
Los monstruos jefes de cada sección se indican con este símbolo: •. Si deseas saber más sobre una criatura concreta, consulta la lista alfabética del capítulo "Monstruos".



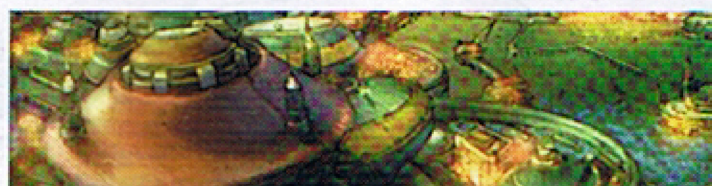





ZANARKAND

MONSTRUOS

Nombre	VIT	PH	Robar
Escoria	100	-	-
• Brote de Sinh: Emús	2400	-	-



LA ESTRELLA DEL BLITZBOL

a partida comienza justo antes de un torneo de blitzbol en el estadio de Zanarkand. Unos cuantos fans esperan al jugador estrella de los Zanarkand Abes. No les hagas esperar: acércate al grupo (Fig. 1).

Junto a la rampa, hay tres niños y dos chicas jóvenes esperando a que les firmes un autógrafo. Pulsa ⊗ para dirigirte hacia ellos (Fig. 2). Ahora, puedes bautizar como desees al personaje principal. El nombre predeterminado es Tidus, pero puedes introducir cualquier otro nombre de ocho caracteres como máximo. En esta Guía de Estrategia Oficial emplearemos los nombres predeterminados de los personajes.

Si quieres charlar con algún otro personaje, tienes que hacerlo antes de dirigirte al segundo grupo de aficionados que quiere tu autógrafo. La acción continuará en cuanto estén firmados todos los balones y consigas que Tidus se abra camino entre los presentes.



01



02



HACIA EL ESTADIO

De camino al estadio, oirás a un comentarista que recuerda al mejor jugador de blitzbol de todos los tiempos: Jecht, el padre de Tidus, que desapareció sin dejar rastro hace diez años. Recorre la avenida hacia el estadio. Si te fijas en los transeúntes, verás a una joven que lleva un top rosa y unas medias amarillas (Fig. 3).

La muchacha te confesará que todavía no tiene entrada para el partido. Charla con ella dos veces y Tidus le prometerá solucionar su problema. Recibirás dos Pociones en recompensa.

En la entrada del estadio hay un grupo de gente esperando a Tidus. Ábrete camino hacia la entrada principal (Fig. 4). El partido de blitzbol comienza. De pronto, una fuerza misteriosa ataca Zanarkand: se trata de Sinh.



03



04

SINH ATACA

En cuanto Tidus consiga incorporarse, verás un mapa del área y sus alrededores en la esquina superior izquierda de la pantalla (Fig. 5). El triángulo amarillo representa a Tidus y apunta en la dirección hacia la que está mirando el personaje. Un cuadrado o un triángulo rojo indica el destino al que debes dirigirte. En esta ocasión, Auron te espera a unos pocos metros de distancia; síguele. Auron regala un Sable a Tidus (Fig. 6). La primera batalla está a punto de empezar.



05



06

LECCIONES DE COMBATE - 1ª PARTE

Por ahora, tienes pocas opciones: puedes escoger entre "Atacar" y "Objeto". Hay 10 Pociones en tu inventario (12 si le has prometido entradas a la chica), y 3 Colas de fénix. Todavía no puedes usar estos objetos para curar y resucitar a tus personajes.

Si pulsas el botón de dirección → o mueves el joystick analógico izquierdo hacia la derecha, verás un menú con los siguientes elementos: "Cambiar arma", "Cambiar protección" y "Escapar". Más adelante podrás usar los dos primeros para cambiar de arma y de escudo. La tercera opción no te permitirá huir de todas las batallas; por ejemplo, en esta primera confrontación no es posible hacer una fuga.

La barra vertical de la esquina superior derecha de la pantalla muestra el orden en el que los personajes participarán en la batalla, pero todavía no es necesario entrar en mayor detalle acerca de ella. En este momento sólo tienes una opción: selecciona "Atacar" y escoge una de las criaturas enemigas (Fig. 7).



07

LECCIONES DE COMBATE 2ª PARTE

Tras abrirse camino, Tidus y Auron son atacados por un segundo grupo de monstruos. Ahora le toca a Auron; su menú tiene la opción "Técnica", que emplea parte del parámetro PM). Limítate a atacar con ambos personajes. Tidus y Auron continuarán su carrera y se verán rodeados de monstruos.

Si derrotas a las dos Escorias que hay a las espaldas de Tidus y Auron, aparecerán otras, o sea que concéntrate en las tres que ambos personajes tienen delante (Fig. 8). Cuando el camino esté libre, ambos avanzarán hasta el siguiente grupo de monstruos.



08



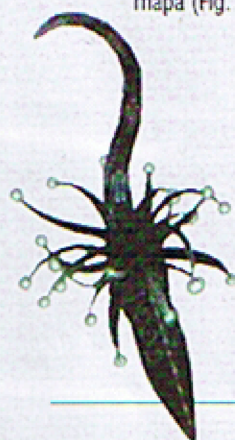
ESTRATEGIA

El primer jefe del juego viene acompañado por cinco Escorias. Por suerte, Auron dispone de una nueva opción llamada Turbo. Para usarla, pulsa el botón de dirección ←, selecciona Arte secreta y luego escoge el único ataque Turbo del que dispone Auron: Sablazo sísmico. (Consulta los capítulos Personajes y Cómo jugar para más información sobre los Turbos.)

Auron se prepara para lanzar su ataque especial. Se detiene un momento antes de abalanzarse sobre el enemigo, y ahora tienes cuatro segundos para pulsar la combinación de botones: ↓, ←, ↑, →, Ⓛ1, Ⓡ1, ◎, ⊗ (Fig. 9). Si no lo consigues a tiempo, el ataque no será tan potente; si aciertas, el daño causado será tanto mayor cuanto más rápido introduzcas la combinación.

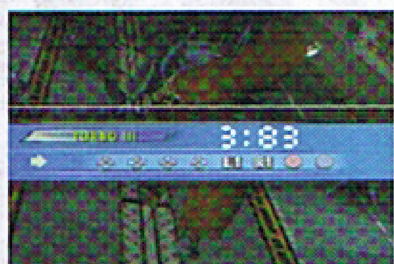
Según cómo luches, tal vez puedas probar también el Turbo de Tidus. Sus ataques especiales pertenecen a la categoría Esgrima, y su primer ataque se llama Estocada mortal. Tendrás que detener el cursor cuando alcance el centro de la barra (Fig. 10). Tienes tres segundos para hacerlo. Si pulsas ⊗ a destiempo, el cursor volverá al borde. La fuerza del ataque de Tidus también depende de la rapidez con que consigas activarlo...

Sin embargo, a lo mejor te interesa no ejecutar el ataque especial de Tidus hasta más tarde. Los Brotes de Sinh: Emús parecen peligrosos, pero no son en absoluto temibles: siempre atacan con la magia Gravedad, que reduce en una cuarta parte la VIT de sus víctimas. Esta cifra no se redondea por exceso, o sea que en el peor de los casos la VIT de Tidus y Auron se reducirá a 3. Aunque el marcador de VIT de la esquina inferior izquierda se ponga amarillo y los dos héroes caigan de rodillas, no hay necesidad de recurrir a Pociones; sigue atacando. Al cabo de un rato, este enemigo desaparecerá del mapa (Fig. 11).

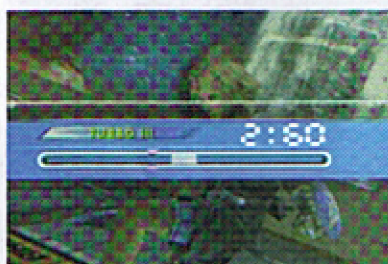


BROTE DE SINH: EMÚS

VIT: 2400	PH: –
Robar: –	
Puntos débiles: –	
Características elementales:	
Fuego:	–
Rayo:	–
Agua:	–
Frío:	–



09



10



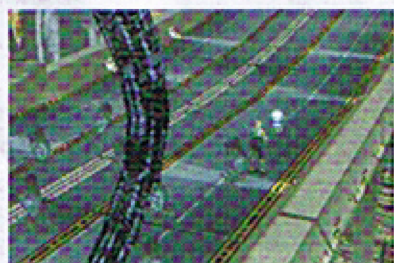
11

EL COMIENZO

Tras derrotar al monstruo, Auron continúa corriendo. Fíjate en la esfera iluminada con un color azul pálido que hay a la derecha (Fig. 12). Cuando examines una ESFERA DEL VIAJERO, los parámetros VIT y PM de todos los personajes se pondrán a tope. Estas esferas también permiten grabar la partida en una memory card (tarjeta de memoria) (8MB) (para PlayStation®2). Es buena idea aprovechar esta oportunidad porque la siguiente batalla es más seria.

Una vez que hayas guardado la partida, sigue a Auron. El camino queda bloqueado por cuatro Escorias, y otras tres rodean por detrás a Tidus y Auron. No tardarás en ver que nuevas Escorias sustituyen a las derrotadas. Tras unos cuantos ataques, Auron sugerirá un nuevo blanco. A partir de ahora, ataca al Camión blindado del borde derecho de la pantalla (Fig. 13). Vigila la VIT de los personajes: al menos uno de ellos tiene que sobrevivir, o si no verás la palabra "FIN". El Camión blindado tiene mil puntos de VIT. Normalmente cae al quinto ataque.

Auron y Tidus son engullidos por Sinh. En una extraña escena, Tidus aparece nadando en el aire. Pulsa ◎ para descender y busca una plataforma con una esfera iluminada en azul (Fig. 14). Si aterrizas junto a aquella figura, Tidus será transportado a otro lugar...



12



13



14



RUINAS MARINAS







MONSTRUOS

Nombre	VIT	PH	Robar
Gurami	100	-	-
• Krik	1500	5	Granada x1 / x2
• Josguein	32767	-	-

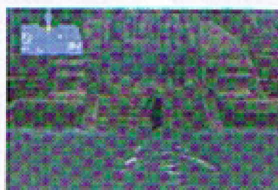
LEYENDA

	Objeto	Ctd.
A	Éter	1
B	Yesca y pedernal	1
C	Guiles	200
D	Ultrapoción	1
E	Ultrapoción	1
F	Poción	2
G	Poción X	1
H	Flores secas	1



UN NUEVO MUNDO

Tidus se encuentra en un lugar desconocido. Mira el mapa en pantalla: un triángulo rojo indica la salida de este lugar tan desagradable. Puedes salir del agua por las escaleras situadas al fondo, en el centro (Fig. 1), y avanzar hacia la próxima sección. Sin embargo, primero debes tomarte la molestia de recoger algunos objetos.



01

CONSEJOS

Por primera vez, puedes usar Ⓐ para acceder al menú principal. En la parte inferior verás el nombre del lugar donde te encuentras, que también aparece indicado en los mapas de esta Guía de Estrategia Oficial.

TESOROS OCULTOS

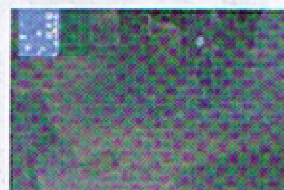
Puedes subir las escaleras que hay en el borde nordeste de esta área. Verás un objeto azul en el suelo: se trata de una Esfera lexicográfica albhed (Fig. 2). Los albhed tienen un idioma propio que podrás aprender poco a poco. Esta primera esfera sólo te servirá de algo en caso de que tengas guardados datos de Final Fantasy X que contengan otros Diccionarios. Si es así, podrás usar en esta partida los Diccionarios que hayas descubierto en una partida anterior.

Avanza unos pasos al sur y verás un cofre que puedes abrir pulsando ⊗: dentro encontrarás dos Pociones.

En la parte nordeste de esta área, unas escaleras conducen a otro cofre en el que hay 200 Guiles. Unos pasos al sur desde allí, puedes examinar un objeto azul empotrado en un pilar (Fig. 3). Contiene una inscripción en albhed, pero todavía no conoces lo suficiente este idioma para descifrarla. Los nombres de personas y lugares, sin embargo, no están escritos en albhed: al menos puedes entender la palabra Macalania. Para llegar a la siguiente sección tienes que meterte en el agua e ir hacia las escaleras del norte...



02



03

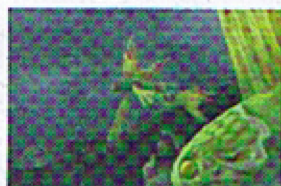
EXPLORACIÓN DE LAS RUINAS

Puedes volver a guardar la partida en la sección Ruinas marinas/Entrada. Cuando llegues a un desvío en el camino, ve a la izquierda. Al final del camino, verás un cofre con una Ultrapoción (Fig. 4). Luego, puedes seguir hacia el norte. Tras haber recorrido unos metros, el suelo temblará bajo tus pies y Tidus volverá a caer al agua.

Tienes dos opciones: chapotear un poco en el agua o pulsar ◎ para descender. Pronto, tres monstruos atacan a Tidus (Fig. 5). Cuando hayas eliminado a dos, aparecerá un nuevo enemigo. Está claro que no es el momento de luchar.



04



05



JOSGUEIN

VIT: 32767	PH: –
Robar: –	
Puntos débiles: –	
Características elementales:	
Fuego:	–
Rayo:	–
Agua:	–
Frío:	–

ESTRATEGIA

Tidus tiene las de perder. Da igual que quieras atacar, usar Ⓐ para bloquear los ataques del enemigo o utilizar la opción "Escapar". Al tercer ataque, huirá automáticamente. Por suerte, no corres ningún peligro. Los ataques de Josguein solamente reducen la VIT de Tidus a la mitad (Fig. 6), o sea que no tienes por qué gastar ninguna Poción en esta batalla.



06



ECHAR LEÑA AL FUEGO

Tras huir, Tidus se encuentra en un Pasillo. Todo está muy húmedo y frío. La entrada ha sido destruida; tendrás que proseguir en la dirección opuesta. Sube las escaleras y entra en la sala circular, en medio de la cual verás una fogata. Te faltan los dos elementos necesarios para encenderla, así que tienes que ir a buscarlos. El cuadrado blanco del mapa indica un punto para guardar la partida. Por la puerta que hay junto a él se entra a una pequeña sala. Sobre el escritorio, encontrarás Yesca y pedernal (Fig. 7). En el inventario, esta pequeña posesión material aparecerá en la lista "Importantes".

En la sala principal, puedes examinar la puerta que está indicada en el mapa con un cuadrado verde. No se puede abrir, pero si miras a la derecha de la puerta verás un cofre con una Poción X (Fig. 8). Ahora ve por la puerta norte. Tras la puerta y a mano izquierda, hallarás un cofre con Éter. Escaleras arriba verás una vasija extraña: examínala para recoger las Flores secas (Fig. 9). Antes de volver abajo para encender fuego, entra por la puerta del nivel superior y sigue hasta el final de la galería: encontrarás un cofre con una Ultrapoción.

Es buena idea guardar la partida antes de encender el fuego. Si pulsas ⊗ junto a la fogata, Tidus usará la Yesca y pedernal para prender fuego a las Flores secas. Es hora de echar una siestecita. Pero al cabo de un rato, un monstruo ataca a Tidus.



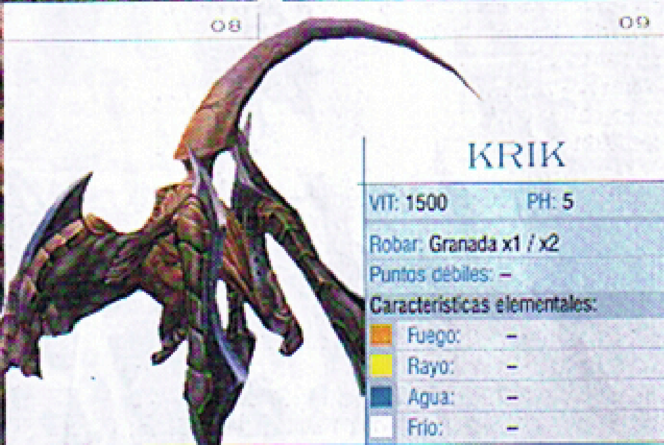


08



09





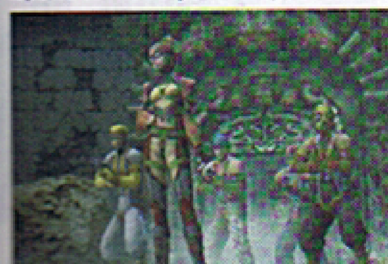
KRIK

VIT: 1500	PH: 5
Robar: Granada x1 / x2	
Puntos débiles: –	
Características elementales:	
Fuego:	–
Rayo:	–
Agua:	–
Frío:	–

ESTRATEGIA

Ataca al enemigo hasta que Tidus elimine 750 puntos de la VIT del oponente; normalmente, lo conseguirá en cinco o seis ataques. Entonces, unos individuos ataviados de forma más bien excéntrica interrumpirán la batalla (Fig. 10); uno de ellos saltará en ayuda de Tidus. Si activas la opción Técnica de esta persona, verás que "????" (el nombre predeterminado de su nuevo camarada) tiene dos nuevas opciones: Robar y Usar. Durante la primera ronda de esta batalla, tendrás que emplear la función Usar para lanzar una Granada, con la que infligirás un daño espectacular al enemigo (Fig.11). Luego, la batalla seguirá un curso normal. Como la VIT de Krik vuelve a estar a tope, te vendrá muy bien la ayuda extra.

Puede ser buena idea usar una Poción para curar a Tidus antes de que vuelva a atacar (Fig. 12). El principio básico es que es mejor usar demasiadas Pociones que demasiadas pocas. En cuanto "????" haya tirado sus dos Granadas, puedes usar Robar para afanarle más Granadas al monstruo. Observa que los ataques normales de este misterioso compañero no son muy eficaces. Cuando Krik muerda el polvo, Tidus será transportado a otro lugar.



10



11

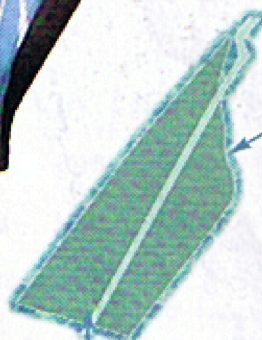


12



BARCO ZALVAGE





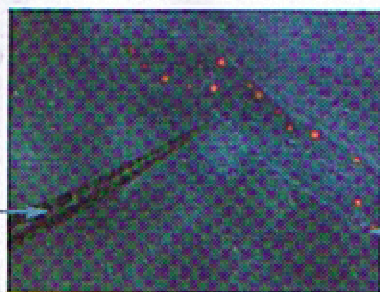
MONSTRUOS

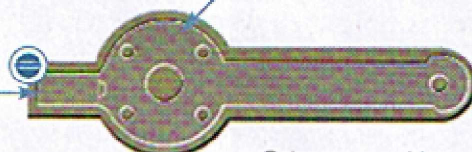
Nombre	VIT	PH	Robar
Piraña	50-150	1	Granada x1 / x2
• Thros	2200	8	Granada x1 / x3

LEYENDA

	Objeto	Ctd.
A	Diccionario albhed	1
B	Poción	3-99









T ES UN PLACER ALBHED

Tidus se despierta en un barco. En un lado de la cubierta hay una ESFERA DEL VIAJERO. Mira junto a la grúa y verás el Diccionario albhed 1 en el suelo (Fig. 1). Este volumen te será útil para aprender esta extraña lengua. Divisarás a tres personajes albhed en la cubierta. Habla con él de la izquierda y te proporcionará tres Pociones (Fig. 2). Habla con la chica y te explicará cosas acerca del Desarrollo. Si hablas con ella otra vez, ambos saltaréis al agua.



01



02

CONSEJOS

El Desarrollo parece complicado al principio, pero en realidad es bastante simple. Cuando tengas suficientes PH, podrás mover a tu personaje por el tablero de esferas. Una advertencia: planifica tus movimientos con cuidado, porque el gasto de PH es irrevocable.

Para empezar, debes mover siempre hacia adelante y activar todas las Esferas de desarrollo para mejorar los niveles de estado de tus personajes. La compañera de Tidus ya tiene a su alcance una Esfera de desarrollo, pero aún no tiene la Esfera de vigor necesaria para activarla.

Poco a poco podrás aprender la lengua albhed. Hay un Diccionario albhed para cada letra del abecedario; 26 en total. Cada letra aprendida aparece en rosa, traducida automáticamente en los subtítulos. Si has empleado la Esfera lexicográfica albhed en las Ruinas marinas para cargar otros Diccionarios, ya podrás comprender cosas. Los Diccionarios que ya estén cargados no vuelven a aparecer en el juego.

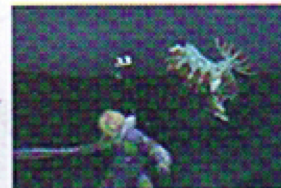
BUCEO

Puedes descender por la cadena del ancla pulsando ◎. El destino está indicado con un triángulo rojo en el mapa. Pronto llegarás a un nivel profundo (Fig. 3). Gracias a su entrenamiento en blitzbol, Tidus puede contener la respiración tanto tiempo como haga falta. Si decides ignorar el destino y volver a la superficie, puedes volver al barco pulsando ⊡. En cuanto subas a la cubierta, puedes sacarle tres Pociones más al albhed de la izquierda. Luego, habla con la chica y vuelve al agua. Puedes repetir este proceso hasta conseguir nada menos que 99 Pociones.

En el camino a las Ruinas sumergidas, pueden aparecer un par de Pirañas (Fig. 4). Son fáciles de eliminar, y "????" puede robarles Granadas. Pronto te las verás con un jefe duro de pelar, así que necesitarás tener al menos cinco Granadas en el bolsillo. En las Ruinas sumergidas puedes restaurar la VIT en el punto para guardar la partida (Fig. 5).



03



04



05

CONSEJOS

Probablemente ya habrás conseguido derrotar a algún enemigo con un Exterminio. Si es así, tu victoria te habrá granjeado más PH y objetos tal vez poco frecuentes. Para lograr un Exterminio, tienes que infligir una cantidad determinada de daño a tu oponente con el último golpe. Consulta el capítulo "Monstruos" para ver las cifras de cada criatura.

Mira la ventana de turnos en la parte superior derecha de la pantalla al cambiar entre "Atacar", "Objeto" y otras acciones. Usar un objeto lleva menos tiempo que un ataque normal y, por tanto, cambia la secuencia de batalla.

Si pulsas ⊛ durante la batalla, tu héroe se pondrá a la defensiva en lugar de ejecutar una acción, de modo que los ataques físicos le causarán la mitad de daño.

DIABLOS SUBMARINOS

Nada hacia el panel de control y pulsa ⊗ para que Tidus abra la puerta (Fig. 6). Sigue a tu compañera por la sala hasta el final del pasillo (Fig. 7), donde os atacarán unas Pirañas. Tras derrotar a estos monstruos escamosos, activa la máquina que baja del techo antes de volver a la sala. Mejor que cures bien a tus personajes, porque el peligro les acecha.



06



07





THROS

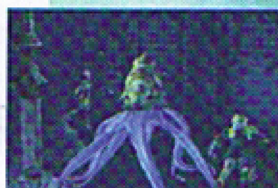
VIT: 2200	PH: 8
Robar: Granada x1 / x3	
Puntos débiles: –	
Características elementales:	
Fuego:	–
Rayo:	–
Agua:	–
Frío:	–



08



09



10

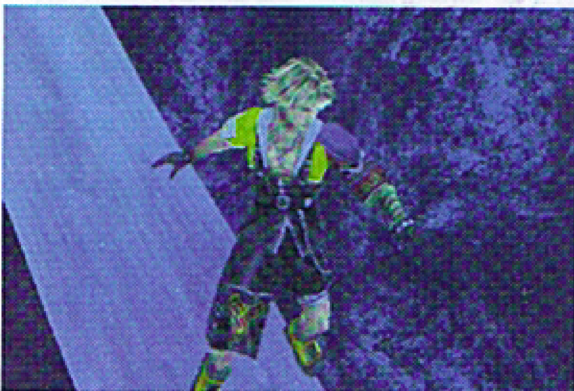
ESTRATEGIA

Ataca con Tidus mientras su compañera lanza Granadas (Fig. 8). Si se le acaban, roba unas cuantas. Tras sufrir 350 puntos de daño, Thros se parapeta detrás de un pilar. Desde esta distancia no puedes atacarle, pero tienes un comando extra a tu disposición. Puedes seleccionar Esperar para curar a tus personajes y aumentar su VIT en 50 puntos. Sin embargo, tal vez sea mejor pulsar Ⓐ para reducir el daño que les causará Thros, quien está a punto de volver con un ataque especial que producirá un impacto masivo sobre la VIT de tus personajes (Fig. 9).

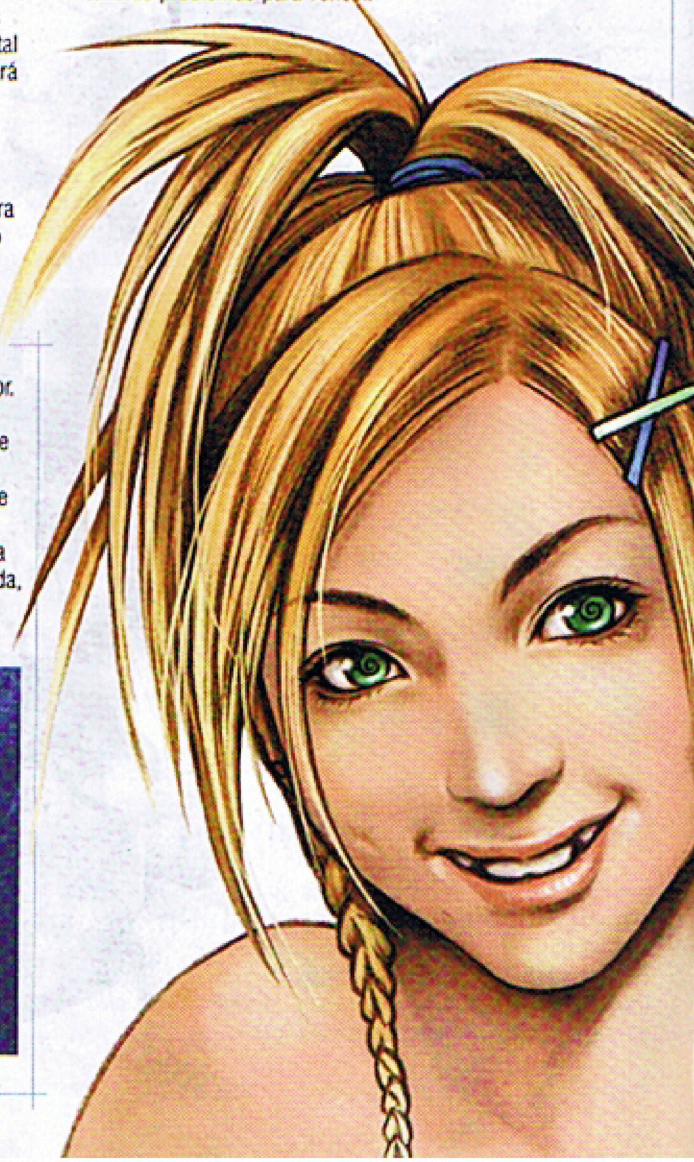
350 puntos de daño después, Thros vuelve a retirarse. Ahora Tidus puede emplear otro nuevo comando extra: Rodear. Lo mejor es usarlo en la primera ocasión: el enemigo se verá hostigado y ya no podrá desplegar su devastador ataque físico (Fig. 10). Sigue atacando y cúrate con Pociones cuando haga falta. Si has entrado en la batalla con suficientes Granadas, no tendrás problemas para vencer.

EL RETORNO DE SINH

El triángulo rojo del mapa indica un agujero en la pared exterior. Entra nadando por él y sumérgete hasta el siguiente destino (Fig. 11). Descubrirás un Barco volador, y al fin te enterarás de cómo se llama tu estrafalaria compañera: Rikku. Según te explica ella, Sinh destruyó la ciudad de Tidus, Zanarkand, hace nada menos que 1.000 años. Si quieres continuar esta conversación, vuelve a hablar con Rikku. Esta escena no tarda en ser interrumpida por Sinh. Tidus sale despedido por la borda, y a continuación puedes guardar la partida.



11





isla besaid

ISLA BESAID



MONSTRUOS

Nombre	VIT	PH	Robar
Piraña	50-150	1	Granada x1 / x2

Camino de las Ruinas

Promontorio

Camino de la Cascada

Bifurcación

Brazo de mar

Subida hacia el pueblo

Pueblo Besaid

Playa

LEYENDA

	Objeto	Ctd.
A	Antídoto	2
B	Antídoto	2
C	Guiles	200
D	Ultrapoción	2
E	Ultrapoción	1
F	Símbolo de la Luna	1
G	Cola de fénix	1
H	Poción	3
I	Poción	2



WAKKA Y LOS AUROCHS

Tidus traba amistad con el equipo de blitzbol de los Besaid Aurochs. Dirígete a Wakka otra vez después del primer diálogo (Fig. 1). A partir de ahora, formará parte de tu grupo. Puedes aprovechar para guardar la partida y seguir a tu nuevo socio... aunque antes puedes recoger algunos objetos.

Habla dos veces con cada uno de los Aurochs (Fig. 2). Cuatro de los cinco jugadores te harán regalos: dos Pociones, 200 Guiles, dos Ultrapociones y otras tres Pociones. Examina el cofre del suroeste de la playa: contiene dos Antídotos. Al este, en una bahía, también hay un cofre con un Símbolo de la Luna (Fig. 3), pero todavía no puedes usar este importante objeto. Mucho más adelante, sin embargo, te alegrarás de tenerlo porque te será muy útil en combinación con un arma muy especial que usará Yuna. Consulta el capítulo "Secretos" para saber más.



01



02



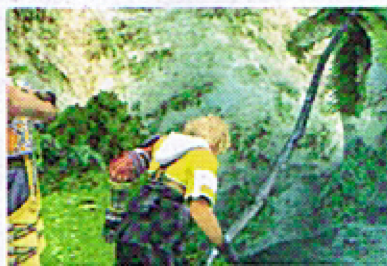
03

DE CAMINO HACIA EL PUEBLO

Encontrarás a Wakka otra vez en la Bifurcación: se dirige al este. Tienes que seguirle, dado que el otro camino está bloqueado en este momento. Ve a la orilla del lago, donde te espera Wakka: te empujará al agua (Fig. 4). Aquí puedes encontrarte con más Pirañas. Tu nuevo compañero usa un balón como arma (Fig. 5) y ya dispone de un ataque especial: Ataque Niebla, con el que puede cegar a los enemigos. Si te enfrentas a varios rivales, inspecciona la ventana de turnos cuando selecciones el blanco y escoge al monstruo que vaya a intervenir en primer lugar.

Aunque la flecha roja esté mirando al norte, primero tendrás que nadar al este describiendo un arco. Puedes pulsar ◎ para bucear en dirección a los tres cofres que aparecen en el mapa, cuyas cerraduras podrás abrir pulsando ⊗ (Fig. 6). Es fácil pasar por alto los dos primeros de la derecha, aunque no te interesa dejarte perder la Cola de fénix ni la Ultrapoción que esconden en su interior. Sin embargo, sería imposible no ver el cofre que contiene los dos Antídotos (Fig. 7).

Cuando llegues al final del Brazo de mar, tendrás una breve conversación con Wakka en la Subida hacia el pueblo. Continúa en dirección a la población (Fig. 8). También puedes volver a la playa por el Camino de las Ruinas, pero no hay ninguna razón para hacerlo. De camino al pueblo, conocerás a Luzzu y Gatta, miembros de la Legión. Poco después, Wakka preguntará a Tidus algo sobre una oración. No importa cuál de las dos respuestas escojas.



04



05



06



07



08



PUEBLO BESAID



Celda monjes



Celda monjas



LEYENDA

	Objeto	Ctd.
A	Diccionario albhed 2	1
B	Guiles	400
C	Ultrapoción	1
D	Poción	2
E	Cola de fénix	1



Casa



Casa



Casa

TIENDA

Objetos	Guiles
Poción	50
Cola de fénix	100
Antídoto	50



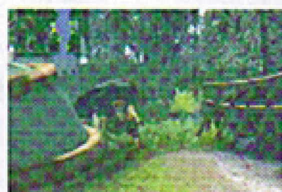
Tienda

BIENVENIDO

De momento no puedes irte del pueblo, de modo que tómate tu tiempo y date una vuelta por ahí. En el mapa están marcadas cinco cabañas con cuadrados verdes. El siguiente destino, el Templo de Besaid, está al norte. Puedes comprar algunos objetos en la Tienda de la primera cabaña por la izquierda (Fig. 1). Junto a la entrada, verás un cofre con una Cola de fénix. Al lado de la Tienda, un pequeño camino lleva al oeste por el bosque (Fig. 2). Al final, te esperan tres cofres con 400 Guiles, una Ultrapoción y dos Pociones.



01



02



EL ALBERGUE DE LA LEGIÓN

Puedes guardar la partida en la siguiente tienda, el Albergue de la Legión. Allí volverás a encontrarte con Luzzu y Gatta. Los dos legionarios te contarán de los 800 años de lucha contra Sinh. El legionario de la derecha no te deja ver el Diccionario albhed 2 que está en el suelo, a la derecha de la mesa (Fig. 3). También te percatarás de que hay un Monitor a la izquierda de la mesa (Fig. 4). En él puedes consultar las Lecciones y repasar tus conocimientos sobre el Uso del mando y los Términos básicos. Si quieres saber más sobre Sinh, Yevon y Zanarkand, ¿por qué no le preguntas al anciano que pasea por la plaza (Fig. 5)?



03



04



05

VISITA AL TEMPLO

Sigue el consejo de Wakka y visita el Templo del pueblo (Fig. 6). Si examinas las estatuas de la Sala, aprenderás cosas sobre los invocadores y los eones. Vuelve atrás para hablar con Wakka (Fig. 7), que vive en la tienda del centro, al este del pueblo. Charla con él y échate una siesta, después de la cual podrás volver al Templo. Si entonces hablas con Wakka, Tidus entrará automáticamente en el Recinto de Yevon para buscar a la aprendiz invocadora.



06



07





BESAID/TEMPLO



LEYENDA

	Objeto
A	Esfera de Besaid
B	Esfera de destrucción
C	Esfera de obstrucción
D	Vara de sabio



PRUEBA

xamina el símbolo en la pared posterior. Aparecerán nuevos símbolos a tu derecha (Fig. 1). Examínalos bien y confirma que quieres tocar la esfera; la pared se abrirá (Fig. 2). Baja las escaleras para examinar la repisa (Fig. 3). Averiguarás cómo funcionan las distintas esferas de un Templo. Quita la esfera de obstrucción de su sitio y baja hasta el pie de las escaleras (Fig. 4). Si examinas la puerta y colocas la esfera correctamente, la puerta se abrirá. >>



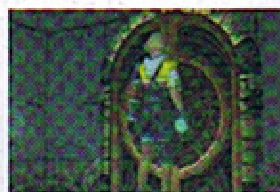
01



02



03



04

>> Recupera la esfera de obstrucción de la parte derecha de la puerta (Fig. 5), continúa por el pasillo y dobla la esquina. Inserta la esfera en el hueco que verás en medio de la pared de la izquierda (Fig. 6): la pared se abrirá. Tras ella, verás una esfera de destrucción en una alcoba. Ignórala de momento y continúa adelante hasta que veas un altar a mano izquierda.

Para abrir la cámara que está junto al altar, sólo tienes que tocar los símbolos en la pared opuesta (Fig. 7). Entra en la cámara y saca la esfera de Besaid de la pared (Fig. 8). Inserta la esfera en el altar. La pared de atrás desaparecerá y Tidus podrá empujar el altar dentro (Fig. 9).


05

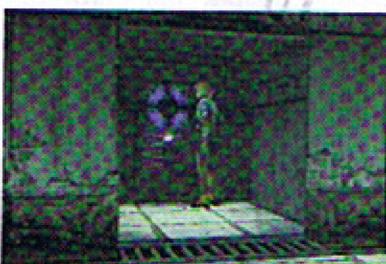

06

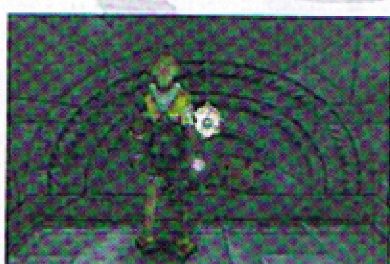

07

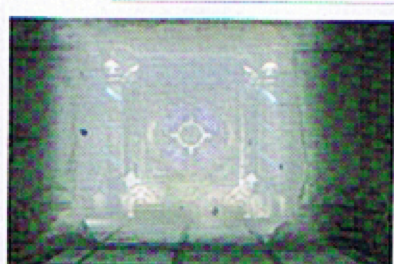

08

Ahora puedes terminar la Prueba si empujas el altar hacia delante, aunque entonces dejarías de recoger un objeto muy útil. Vuelve a la alcoba del este y quita la esfera de destrucción (Fig. 10). Insértala en la cámara secreta que hay en dirección opuesta a los altares... la misma de donde sacaste la esfera de Besaid (Fig. 11). Así abrirás una cavidad secreta al final del corredor principal (Fig. 12), donde encontrarás un cofre con una Vara de sabio. Ésta es un arma ideal para la invocadora Yuna. Hay un Objeto oculto en cada Templo. Cuando hayas encontrado los seis objetos escondidos, podrás desbloquear un nuevo eón. Consulta el capítulo "Secretos" para más información.

09


10


11


12

Vuelve al altar. Empújalo hasta el final de la cámara empujando tu personaje contra él (Fig. 13). En cuanto el altar llegue a la marca del suelo, se hundirá en él (Fig. 14). Hay un punto resplandeciente en la pared (Fig. 15). Si lo tocas, el altar volverá a la posición inicial. Así podrás volver a intentarlo, si lo llevas demasiado lejos o lo pones contra una pared.


13


14


15

ISLA BESAID

MONSTRUOS

Nombre	VIT	PH	Robar
Cóndor	95	2	Cola de fénix / Bomba de humo
Dingo	125	2	Poción / Polvo somnífero
Flan de agua	315	8	Escama de pez / Escama de dragón
• ???	750	3	-
Garuda	1400	2	-

LEYENDA

	Objeto	Ctd.
A	Éter	1
B	Guiles	400
C	Cola de fénix	1
D	Panacea	1
E	Anillo de viaje	1





CONSEJOS

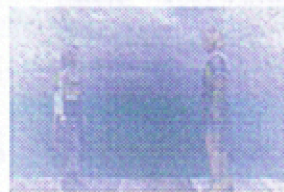
Ahora no podrás robar objetos a los monstruos. Esta información sólo es relevante si más tarde vuelves a Besaid.

LA NUEVA INVOCADORA

Sigue al resto de tu grupo fuera de la Sala. En el exterior, Yuna invocará a su primer eón: Valefor (Fig. 1). (Puedes cambiarle el nombre a este ser si lo deseas). Luego, puedes hablar con los Aurochs acerca del torneo que se avecina, o puedes ir por la izquierda, más allá del fuego, hacia Yuna. Wakka te preguntará si te gusta esta chica: puedes contestarle lo que quieras. Si hablas con él otra vez, confirma que quieres irte a dormir. Durante el sueño, Tidus tiene que ir a la izquierda hacia Yuna para que continúe la aventura (Fig. 2).



01



02

ÚLTIMOS PREPARATIVOS

Tidus se despierta en el Albergue de la Legión. Frente a la tienda, Wakka le entrega la espada de la Fraternidad (Fig. 3). La función "Equipo" pasará a estar disponible en el menú principal. Inspecciona tu nueva arma: tiene la Habilidad "Atq. físico +5%" y tres campos de Habilidad libres. Equipa a Yuna la Vara de sabio que has encontrado en el Templo. El arma tiene una función muy útil llamada Ojo penetrante, que te dará información sobre tus enemigos durante las batallas. También encontrarás un Mapa en tu inventario. Junto con Yuna y Lulu, Wakka y Tidus se dirigen a la playa.



03

TRUCO DE PERRO VIEJO

Aunque ahora puedes ir directamente a la playa, es buena idea volver primero al pueblo. Si hablas con la señora de la Tienda (Fig. 4), te dirá que su perro ha desenterrado algo. Encontrarás al perro en la tienda del nordeste (Fig. 5). Cuando examines al animal, verás que tiene una cosa llena de babas en la boca. Con ella, Valefor podrá aprender automáticamente la técnica Turbo Lluvia de muerte. Si vuelves más tarde, encontrarás al perro y su dueña juntos en la Tienda o en el extremo norte del pueblo.

En este caso, sólo tienes que hablar con la mujer para aprender la técnica nueva. De paso, también le puedes preguntar al viejo de la plaza acerca de los altos invocadores.



04



05

LECCIONES DE COMBATE PARA EXPERTOS

De camino a la playa, tienes una oportunidad para familiarizarte más con las sutilezas del sistema de batalla. Tu primer enfrentamiento será contra un Dingo (Fig. 6). Le toca a Tidus y tienes pocas opciones: sólo puedes Atacar. Luego, te ataca un Cóndor; recuerda lo que ha dicho Wakka: los monstruos voladores son asunto suyo.

En la cuesta, te las verás con un Flan de agua. Al principio, sólo puedes atacar de forma normal. Tus golpes se disipan sin causar casi ningún efecto, pero entonces entra en acción Lulu. Gracias a su Magia negra, puede enfrentarse a las criaturas resistentes a los ataques físicos y darles donde más les duele. Las Lecciones te indican todo lo que necesitas saber sobre los elementos opuestos: Agua es el contrario de Rayo, mientras que Fuego es efectivo contra Frío y viceversa. Ahora ya sabes qué debes hacer: utiliza la magia Electro contra el Flan de agua. Los efectos de Fuego y Hielo contra una criatura de agua se reducen en un 50%, pero si utilizas Aqua le regalarás puntos de VIT al monstruo (Fig. 7).



06



07

ÚLTIMA PARADA

Tu grupo se toma un descanso al llegar a la ESFERA DEL VIAJERO en la cuesta (Fig. 8). Da igual si ignoras a Wakka y te quedas mirando o si rezas con él, lo importante es que guardes la partida. Luego, sigue la flecha roja en dirección a la playa. En el Camino de las Ruinas verás un pilar a la izquierda que tiene empotrado un objeto azul con una inscripción en albhed. Un poco más adelante, te espera una emboscada.



08





KIMAHRI

VIT: 750	PH: 3
Robar: -	
Puntos débiles: –	
Características elementales:	
Fuego:	–
Rayo:	–
Agua:	–
Frío:	–

ESTRATEGIA

Tidus tiene que enfrentarse solito a este jefe. Aunque su rival es uno de los guardianes de Yuna, no dudará en atacar a Tidus. Sin embargo, no corres ningún verdadero peligro porque tu oponente cederá tras cinco o seis rondas. No prestes atención a lo que haga tu oponente: utiliza ataques normales en cada turno (Fig. 9). La VIT y el PM de Tidus estarán a tope y podrás contar con un nuevo miembro en tu pequeño grupo: Kimahri.



09

CONSEJOS

Mira el mapa en tu pantalla: verás unos cuadrados blancos a ambos lados. También puedes distinguir un cofre en las ruinas que hay sobre el camino (Fig. 10). No te preocupes por él de momento, porque sólo puedes alcanzarlo al final del juego. Lo mismo se aplica al cuadrado blanco del Camino de la cascada que encontrarás en la siguiente sección.

Tras luchar contra Kimahri, la Tienda de Besaid ya no sólo venderá los tres Objetos de antes (consulta la página 55): ahora también ofrece Armas con las Habilidades Atq. físico +3% o Atq. mágico +3%, además de varios objetos de Protección con VIT +5%. Aunque estos objetos no son caros, es mejor que te guardes el dinero. Al fin y al cabo, también puedes conseguir objetos similares en recompensa por ganar batalla.



10

LECCIONES DE COMBATE PARA EXPERTOS, 2ª PARTE

El siguiente enemigo al que te enfrentas de camino hacia la playa es un gigantesco monstruo volador conocido como Garuda (Fig. 11). Para derrotar a esta criatura, tendrás que tomar medidas extraordinarias: es un trabajo para la invocadora. Usa L1 para seleccionar a Yuna y, luego, escoge "Invocación". En este momento no tienes otra opción. Recuerda que el cambiar de personajes activos no consume un turno de batalla. Durante la partida, puedes intercambiar los personajes tanto como quieras.

Además del clásico "Atacar", al luchar con Valefor tienes la opción de emplear Alas hipersónicas, un ataque especial que tiene el efecto adicional Ataque demora. Además, Valefor tiene a su disposición las cuatro magias elementales. Éstas son las más útiles en este enfrentamiento (Fig. 12). Si pulsas →, verás tres opciones nuevas. Defensa y Acumular afectan a la defensa y al medidor Turbo del Eón, mientras que Retirar permite sacar de la escena a tu Eón y continuar la lucha con los personajes normales. Por desgracia, esta característica no se aplica a la batalla que tienes entre manos; si consigues seleccionar Turbo durante la batalla, lanzarás un ataque especialmente potente.

En cuanto hayas derrotado a Garuda, la función "Formación" estará disponible en el menú principal. Con ella puedes elegir a los tres personajes que entrarán en batalla primero. Recuerda que los niveles de Rapidez de tus personajes determinan la secuencia de la acción durante las batallas. Si tu victoria se ve recompensada con armas o equipo más eficaces, deberías empezar a usarlos.



11



12

TIENDA

Equipo	Guiles	Habilidades
Sable de guerrero	150	Atq. físico +3%
Vara encantada	150	Atq. mágico +3%
Balón de poder	150	Atq. físico +3%
Mogu mago	150	Atq. mágico +3%
Escudo de viaje	150	VIT +5%
Anillo de viaje	150	VIT +5%
Brazal de viaje	150	VIT +5%
Aro de viaje	150	VIT +5%

Objetos	Guiles
Poción	50
Cola de fénix	100
Antídoto	50

CONSEJOS

Si no quieres perder tiempo, abre el menú inmediatamente después de la primera lucha con Valefor. Luego, abre el submenú "Preferencias". Aquí puedes ajustar las animaciones de los eones en "Rápido", lo que reduce significativamente el tiempo que tarda en desplegarse estas poderosas criaturas. No te preocupes, porque no te perderás nada. La secuencia completa de animación siempre se verá la primera vez que invoques a un nuevo eón.

Luego, tienes que luchar contra un Garuda más. Primero tienes que seleccionar la Habilidad Ataque Niebla de Wakka, que reduce la eficacia de los ataques físicos de tu enemigo durante tres turnos. Las nubes oscuras que rodean la cabeza del monstruo indican que el estado alterado ha tenido efecto (Fig. 13). Si tienes un arma con Ojo penetrante, esta información aparecerá en la esquina superior izquierda de tu pantalla.

Tras derrotar a este monstruo volador, tendrás que prepararte para luchar contra tres enemigos distintos: un Cóndor, un Dingo y un Flan de agua (Fig. 14). Usa los personajes apropiados para atacarlos. Recuerda que sólo los personajes que hayan participado activamente en la batalla durante al menos un turno ganarán PH. Esto incluye las medidas defensivas como el uso de △. Si reemplazas a un personaje con L1 al comienzo de la batalla, no contará como intervención activa, aun si éste ha recibido daños.


13


14

RODEO PASADO POR AGUA

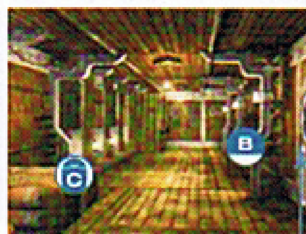
En cuanto llegues a la Bifurcación, dirígete hacia la playa por el sur. A continuación, ve hacia el barco al oeste, pero quédate en tierra firme. Primero, deja que los demás personajes suban al barco; luego, habla con la gente del embarcadero (Fig. 15). El sacerdote te dará un Anillo de viaje, que le proporciona a Yuna una VIT adicional del 10%. También recibirás un Éter, 400 Guiles, una Cola de fénix y una Panacea. Tendrás que hablar en dos ocasiones con la mujer de la izquierda (Fig. 16) y con el niño que está a la izquierda del tablón para que te entreguen estos objetos.

Sube al barco para alejarte de Besaid. Si decides volver a Besaid a través del Camino de la cascada, las batallas aleatorias contra monstruos conocidos te entorpecerán el paso. Aunque tus camaradas ya estén en el barco, aparecerán en estas batallas, pero como las victorias que obtengas no aportarán muchos PH, la verdad es que ésta no es la mejor manera de incrementar los niveles de tus personajes.


15


16

FERRY LIKI


Camarote


Puente


Cubierta


Pasillo


Sala de propulsión

MONSTRUOS

Nombre	VIT	PH	Robar
Escoria	100	2	-
• Brote de Sinh: Ekyu	2000	12	-
• Sinh	2000	10	-

LEYENDA

	Objeto	Ctd.
A	Diccionario albhed 3	1
B	Poción	0-20
C	Panacea	1



LA CALMA ANTES DE LA TEMPESTAD

Tu nuevo personaje, Kimahri, está disponible en el menú. Para ir rápido, acude a Yuna, luego habla con Wakka, y después vuelve a Yuna. Pero lo mejor es ignorar a Yuna si quieres entretenerte un poco en el Ferry Liki. Es muy aconsejable guardar la partida bajo cubierta.

Junto a la puerta que lleva al puente hay unas escaleras. Bájalas hacia el interior del barco; allí, conocerás a "Oaka XXIII". Si hablas con él una segunda vez, tendrás la oportunidad de invertir en su negocio, pero todavía no te ofrecerá ningún objeto. Dale al menos uno o dos Guiles. La puerta de la izquierda conduce al Camarote, donde encontrarás una Panacea en el cofre que está a mano izquierda. La maleta de la derecha es poco común: pulsa ⊗ para darle una patada (Fig. 1). Cada patada te aportará una Poción hasta que hayas recogido 20. Sin embargo, si ya tienes 20 Pociones no conseguirás más, por mucho que patees la maleta.

Cuando vuelvas al Pasillo, no subas las escaleras inmediatamente. Ve directo a la esquina inferior derecha de la pantalla, donde hay una puerta que conduce a la Sala de propulsión. Aquí puedes admirar cómo trabajan los Chocobos. En la parte anterior a la derecha (Fig. 2), encontrarás un Diccionario albhed 3 que es bastante difícil de ver. ¿Lo tienes todo? Pues ve a cubierta y dirígete a Yuna, luego a Wakka y luego otra vez a Yuna (Fig. 3). Te darán información sobre el alto invocador Braska y Jecht. Luego Sinh vuelve a la carga.



01



02



03

Ferry Liki

OAKA XXIII

Tienes cuatro oportunidades para invertir en el negocio de Oaka XXIII (Fig. 4). Dale al menos uno o dos Guiles, porque Oaka está destinado a convertirse en el mejor y el más ocupado de los vendedores de Spira. Los cuatro lugares en los que puedes darle dinero son:

1) Ferry Liki
2) Ferry Winno
3) Puerto de Luca/Muelle nº 1
4) Camino de Miihen

La cantidad total que inviertas repercutirá en los precios que te ofrezca Oaka en la Senda de las Rocas Hongo. Los precios de referencia son los de la Tienda local normal.

Inversión	Precios
0-100 Guiles	Tienda x2,0
101-1000 Guiles	Tienda x1,5
1001-10000 Guiles	Tienda x1,2
10001 Guiles o más	Tienda x0,7

Una inversión de 10.001 Guiles solamente puede amortizarse comprando luego por valor de al menos 23.336 Guiles en la Senda de las Rocas Hongo. Sólo así conseguirás ahorrar dinero. La inversión en Oaka es interesante, pero ¿vale la pena avanzarle tanto dinero? Tendrás que decidir por ti mismo si le das más de 10.001 Guiles.



04





SINH

VIT: 2000	PH: 10
Robar: –	
Puntos débiles: –	
Características elementales:	
Fuego:	–
Rayo:	–
Agua:	–
Frío:	–



BROTE DE SINH: EKYU

VIT: 2000	PH: 12
Robar: –	
Puntos débiles: Ceguera	
Características elementales:	
Fuego:	–
Rayo:	–
Agua:	–
Frío:	–

ESTRATEGIA

Tendrás que luchar contra tres Escorias además de Sinh (Fig. 5). Si acabas con las tres, vendrán otras tantas a ocupar su sitio. Por consiguiente, es buena idea eliminar dos Escorias y dejar en paz a la tercera. Ésta molestará un poco, pero menos que tres de ellas. Empiezas esta batalla con Tidus, Yuna y Kimahri, pero lo mejor es reemplazar a Yuna por Wakka desde el principio.

En cuanto sólo quede una Escoria activa, usa el largo alcance del arma de Wakka y la magia negra de Lulu para atacar a Sinh (Fig. 6). Si es el turno de Sinh, tirará del barco, pero no te preocupes porque este movimiento no representa ningún peligro. Cura con la ayuda de Yuna a tus luchadores heridos, o haz entrar a Valefor en la batalla. Incluso los ataques normales de Valefor tienen efecto sobre Sinh (Fig. 7). Utiliza el Turbo si puedes.



05



06

Tras derrotar a Sinh, Tidus cae al mar. Wakka le sigue, y ambos son atacados por un Brote de Sinh.



07

ESTRATEGIA

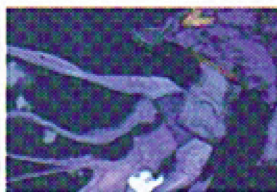
El compañero de Sinh también viene con un séquito de Escorias (Fig. 8). A diferencia de otras batallas anteriores, sin embargo, esta vez tienes que concentrarte en el monstruo principal. Estas pequeñas Escorias hacen algo de daño, pero se puede soportar. Aunque un ataque bastaría para eliminar a una de ellas, al instante la reemplazaría otra o incluso dos en cada turno en el que el Brote de Sinh: Ekyu despliegue su táctica: Toque absorbente. Pronto queda claro que las Escorias solamente te distraen de tu misión principal.

Brote de Sinh: Ekyu siempre sigue el mismo patrón de ataque. Despliega un Toque absorbente dos veces para atacar a un personaje, y luego lanza un ataque Hélice sobre ambos humanos (Fig. 9). Puedes emplear el Ataque Niebla de Wakka para anular el Toque absorbente. Sin embargo, Hélice hará mella, y como el efecto Ceguera sólo dura tres turnos hace falta un tratamiento distinto.



08

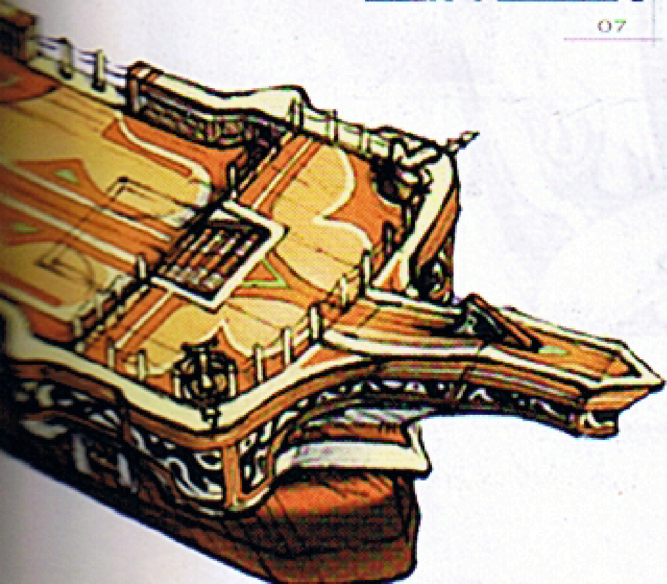
Ésta es la mejor estrategia: cuando le toque a Tidus, selecciona "Ánimo" cinco veces (¡sí, cinco!), y luego usa solamente "Atacar" (Fig. 10). Haz que Wakka lance un Ataque Niebla inicial, seguido por dos ataques normales. Luego, vuelve a comenzar. En el mejor de los casos, podrás acabar esta batalla con más de 200 puntos de VIT en cada personaje sin tener que curarlos ni una sola vez. Eso sí: recuerda que es mejor usar una Poción de más que una de menos.

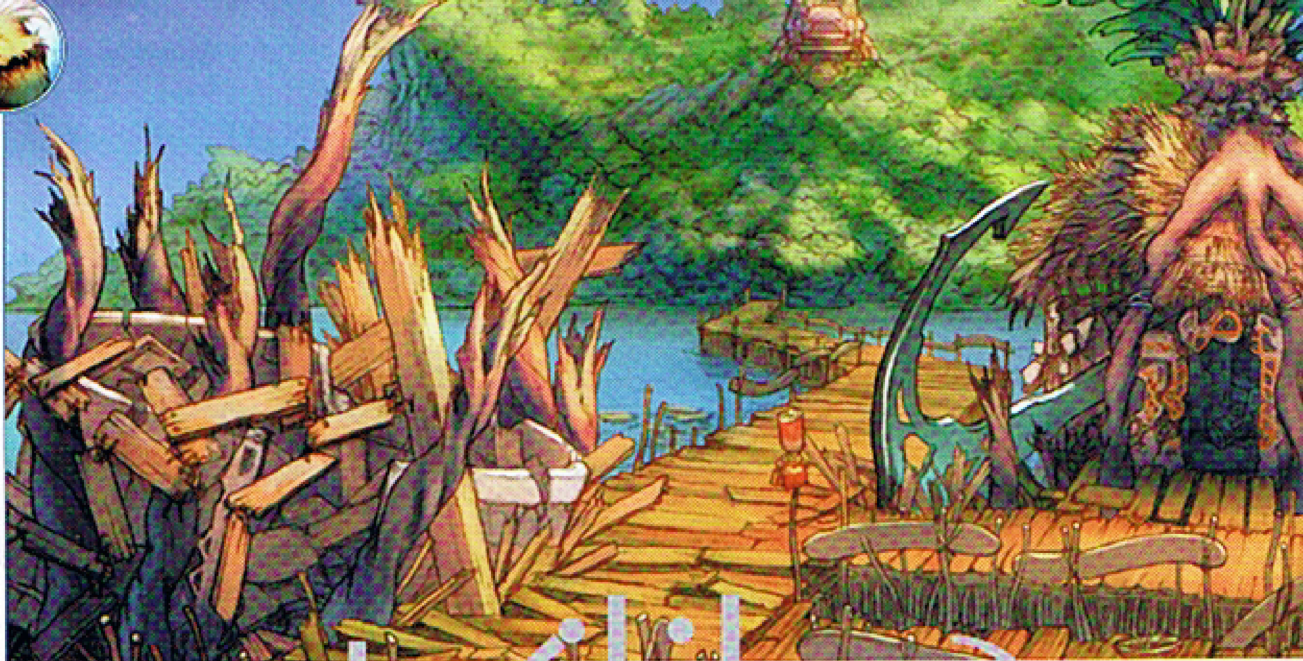


09



10





KILIKA



LEYENDA

	Objeto	Ctd.
A	Diccionario albhed 4	1
B	Éter	1
C	Poción	3

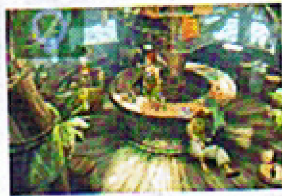
PUERTO KILIKA

Por desgracia, tu heroica batalla contra Sinh ha sido inútil. Tus opciones en Kilika están muy limitadas hasta que Yuna acabe de enviar las almas al Etéreo (Fig. 1). Antes que nada, ve hacia las Casas del noroeste, donde automáticamente pasarás la noche. Tu aventura continúa en la Posada, lugar en el que también podrás guardar la partida.

Sal del edificio, ve a la izquierda y gira al norte en dirección al Bosque de Kilika (Fig. 2). Contemplarás cómo una cabaña se derrumba, y Tidus se lanzará al rescate de la niña que permanecía en el interior. El valor tiene recompensa: si abres el cofre de la Taberna situada en el extremo este del pueblo, recogerás un Éter (Fig. 3). También verás el Diccionario albhed 4 en el centro, frente a la barra. La suerte te sonríe: puedes robar tres Pociones de un cofre de la Casa... ¡en las mismas narices del propietario!


01


02


03

LA TIENDA DE KILIKA

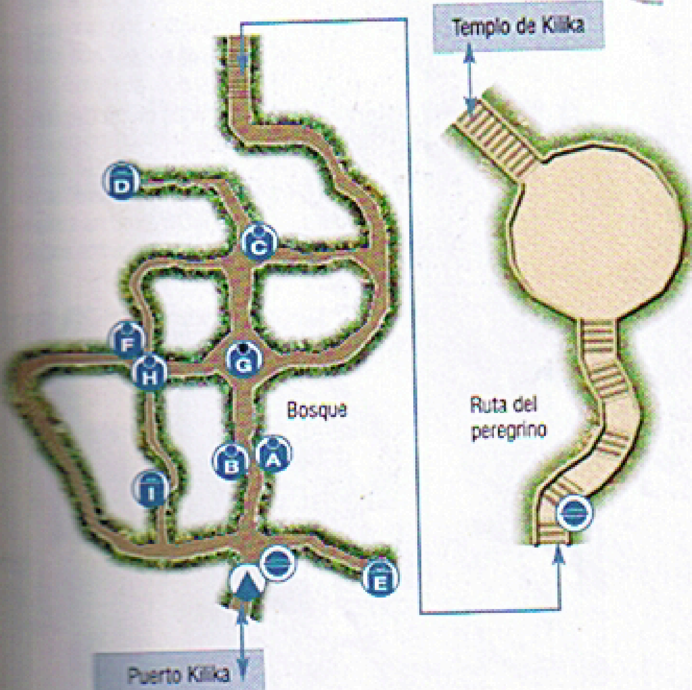
Ahora puedes visitar la tienda que hay al sur de la Taberna, si bien es bastante básica (Fig. 4). Aunque la mujer al lado del cofre es una mercadera, no tiene ningún objeto a la venta. Ten en cuenta que pronto recibirás un Cazatalentos gratis para Wakka, y Kimahri ya tiene un Stinger. Tras visitar la Tienda, ve al encuentro de Wakka, quien te espera en el embarcadero del nordeste. Ambos decidís visitar juntos el Templo. La ruta te lleva por las Casas hacia el norte.


04

Equipo	Guiles	Habilidades
Sable de cazador	250	Ojo penetrante
Vara de sabio	250	Ojo penetrante
Cazatalentos	250	Ojo penetrante
Cactus observador	250	Ojo penetrante
Stinger	375	Penetración+Ojo penetrante
Escudo de viaje	150	HP+5%
Anillo de viaje	150	HP+5%
Brazal de viaje	150	HP+5%
Aro de viaje	150	HP+5%
Placa de viaje	150	HP+5%

BOSQUE DE KILIKA

Bosque de Kilika



LEYENDA

	Objeto	Ctd.
A	Antídoto	4
B	Elixir	1
C	Ultrapoción	1
D	Esfera de Suerte	1
E	Esfera de magia	2
F	Escudo antiFuego	1
G	Cola de fénix	3
H	Panacea	1
I	Cazatalentos	1

MONSTRUOS

Nombre	VIT	PH	Robar
Abeja asesina	110	9	Antídoto / Colmillo venenoso
Dinonix	140	9	Aguja de oro / Granada pétrea
Ente amarillo	300	9	Bola eléctrica / Bola fulminante
Barsam	780	20	Antídoto / Panacea
• Brote de Sinh: Guno	3000	53	-
• Ochu extraviado	4649	40	Poción



BOSQUE ARRIBA, BOSQUE ABAJO.



Avanza unos cuantos pasos y ganarás más experiencia de batalla (Fig. 1). Usando la técnica Especial Alma de dragón, Kimahri aprenderá el ataque Cañon de semillas de un monstruo conocido como Barsam. A partir de ahora, podrás utilizarlo como una variante de Turbo. En el futuro, puedes emplear la Magia blanca Libra (o consultar el capítulo "Monstruos") para ver qué oponentes pueden enseñarle otras técnicas. También encontrarás información sobre el tema en este capítulo.

Al norte de la bifurcación verás otra vez un objeto albhed de color azul. Aunque ya hayas descifrado todas las letras, aún no podrás entender la inscripción. Para ello, tienes que combinarla con otra similar que se encuentra más adelante en otro lugar. Gatta y Luzzu están unos pasos más allá. Te advierten acerca del Ochú extraviado que se ve detrás de ellos (Fig. 2). Puedes luchar contra él o dar un rodeo para evitarlo: tú decides. Primero habla con Luzzu una segunda vez para recoger cuatro Antídotos.



01

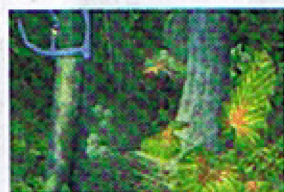


02

Lo mejor es retroceder un poco y coger las dos Esferas de magia. Acuérdate también de recoger el Cazatalentos para Wakka (Fig. 3). Tiene las habilidades Ojo penetrante y Efecto Frío.

El conjunto de unos enjambres de Abejas asesinas, Dinonix y Entes amarillos hacen del bosque un lugar inhóspito (Fig. 4). Dinonix convierte en piedra a sus enemigos, pero Yuna puede subsanar este estado con su Magia blanca Esna. Se trata de un monstruo bastante hábil, o sea que te pondrá en aprietos. Sin embargo, para Wakka es fácil liquidar a este bicho y a la Abeja asesina. Además, la magia blanca Hielo de Lulu también es eficaz contra las Abejas asesinas. Su magia Aqua es justo lo que te hace falta para derrotar al Ente amarillo. También puedes probar el Turbo de Valefor. Selecciona "Retirar" antes de que a este eón se le acabe la VIT, y busca un punto donde guardar la partida y, de paso, curarlo.

Hay tres personas en el cruce de caminos al oeste del Ochú extraviado. Dos de ellas huirán si te acercas y esperas un poco, mientras que la tercera se apartará a un lado. Si hablas con ella varias veces (Fig. 5), te regalará una Panacea. Si necesitas una Ultrapoción, puedes repetir lo mismo en la bifurcación que hay al norte del Ochú extraviado (Fig. 6). Acuérdate de abrir el cofre que hay allí cerca, pues esconde una Esfera de Suerte.



03



04



05



06

CONSEJOS

Si la VIT de un eón baja hasta 0, no podrás invocarlo hasta que se haya curado en la siguiente ESFERA DEL VIAJERO.

El indicador Turbo de un eón sube cuando éste ataca y cuando le atacan.

Si un eón queda K.O., su indicador Turbo baja a cero.

Los eones son inmunes a los estados alterados como Ceguera, Veneno o Sueño.

ESCOGE A TU ENEMIGO

Guarda la partida antes de meterte con el Ochú extraviado. Hay un punto de grabación en la Ruta del peregrino, al norte (Fig. 7). Aunque parezca que el grupo se divide, Tidus no tiene que volver al sur solito. Acércate al enemigo desde el oeste y obtén tres Colas de fénix del Legionario. Si avanzas desde el sur, solamente mantendrás una charla más con Luzzu. Nada especial sucede si te acercas desde el norte o desde el este. Recuerda que puedes esquivar la lucha contra el Ochú extraviado e ir directamente al norte para enfrentarte al Brote de Sinh: Guno.



07



OCHÚ EXTRAVIADO

VIT: 4.649	PH: 40
Robar: Poción	
Puntos débiles: -	
Características elementales:	
Fuego:	Daño x 1,5
Rayo:	-
Agua:	-
Frío:	-

ESTRATEGIA

Piensa que ésta no es una lucha normal contra un jefe: puedes escaparte si pintan bastos. Un buen consejo: el Ochú extraviado es vulnerable al elemento Fuego, como todos los monstruos vegetales. Esto se aplica tanto a la magia de Lulu (Fig. 8) como a las armas con esta Habilidad. Si Tidus ya ha aprendido Prisa, debería utilizarla para acelerar a Lulu. Wakka puede valerse de un Ataque Mutis para impedir que el rival use magias. Puedes curar a los personajes envenenados con la magia Esna de Yuna o con Antídotos.

Cuando le hayas arrancado 2.500 puntos de daño al Ochú, se echará a dormir para restaurar su VIT (Fig. 9). Puede hacerlo para recuperar vitalidad en cada turno. Si quieres buscarle las cosquillas, despiértale mediante un ataque físico: reaccionará con un Terremoto. Puedes impedir que éste te haga daño invocando a Valefor (Fig. 10). Invoca a este Eón, ataca de forma normal y, luego, continúa usando Piro y/o Alas hipersónicas. Recuerda que lo que más daños provoca es un buen Turbo.



08



09

Tras derrotar al Ochú extraviado te esperan dos recompensas. Habla con Luzzu y te dará un Elixir. Luego, recoge un Escudo antiFuego para Tidus a manos del Legionario del cruce del oeste. Si aún no lo has hecho, ve al Templo. En las escaleras te espera un Brote de Sinh al que debes enfrentarte.

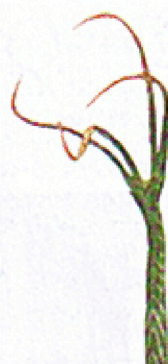


10



BROTE DE SINH: GUNO

VIT: 3000	PH: 48
Robar: –	
Puntos débiles: Magia	
Características elementales:	
Fuego:	Daño x 1,5
Rayo:	-
Agua:	Absorción
Frío:	-



TENTÁCULO DE GUNO

VIT: 450	PH: 5
Robar: –	
Puntos débiles: –	
Características elementales:	
Fuego:	–
Rayo:	Mitad
Agua:	Absorción
Frío:	Mitad

ESTRATEGIA

Antes de enfrentarte al propio monstruo, tienes que librarte de sus dos Tentáculos (Fig. 11) porque interceptan las magias dirigidas al Brote de Sinh: Guno. Usa Prisa si puedes. Aunque los Tentáculos son inmunes a Ceguera, no son demasiado difíciles de derrotar. Cuando los hayas neutralizado, ataca al cuerpo de la criatura, que es vulnerable al elemento Fuego (Fig. 12).



11

Cuando la VIT de este jefe esté por debajo de 2.400, abrirá la coraza y será vulnerable a los ataques físicos normales (Fig. 13). Guno envenena mucho a sus enemigos, pero puedes curar este estado con Esna o con un Antídoto. También ataca con magia Aqua. Puedes evitarlo desplegando el Ataque Mutis de Wakka o usando AntiAgua de Yuna para protegerte, aunque el efecto dura muy poco. Tras saborear esta victoria relativamente fácil, es hora de visitar el Templo.



12



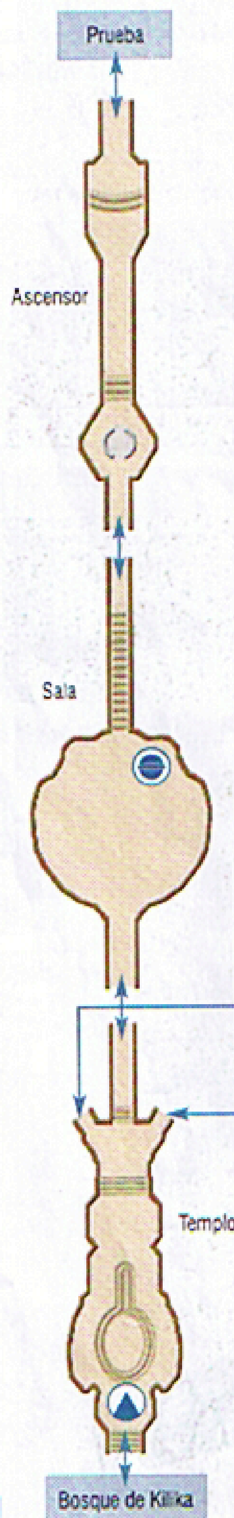
13



TEMPLO DE KILIKA

Templo







Celda Monjes



Celda Monjes

VISITA AL TEMPLO

Hay gente paseando frente al templo, pero son personas poco comunicativas y, además, no tienen nada que darte. Tras el encuentro con un conjunto rival de blitzbol (Fig. 1), baja por las escaleras del norte y dirígete hacia la Sala para hablar con Wakka. La arrogante invocadora Dona entrará en escena (Fig. 2). Ahora, intenta acceder al Recinto de Yevon. Al principio, tienes que esperar fuera, pero deberías entrar en la Prueba en cuanto vuelva el ascensor. Cuando llegues abajo, ve por la puerta del fondo. En el momento de abrirla, te preguntarán si quieres esperar aquí o ir dentro. No hay motivo para esperar, o sea que deberías entrar.



01

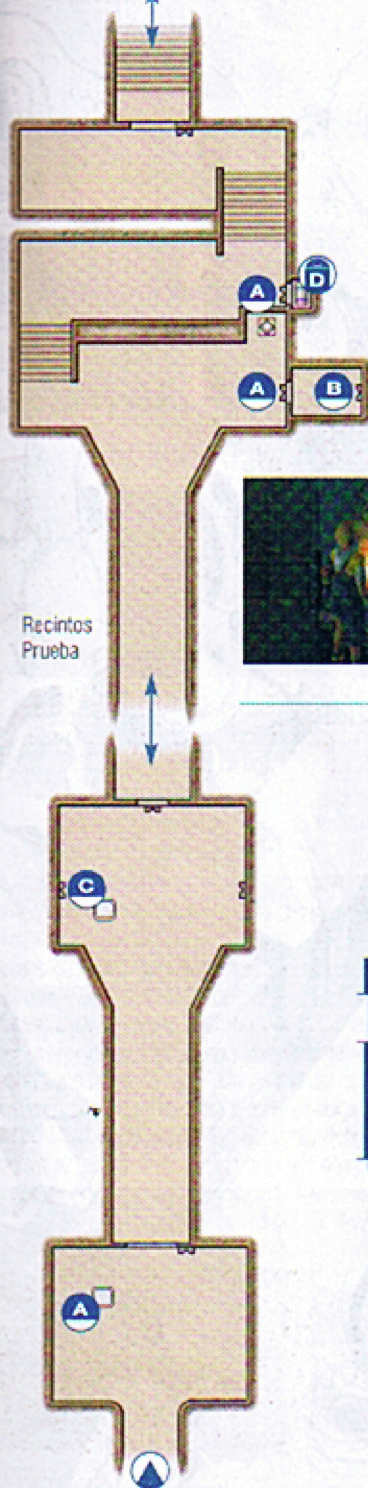


02



KILIKA/PRUEBA





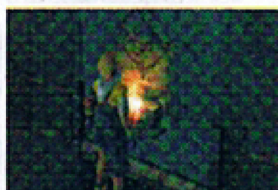
LA PRUEBA

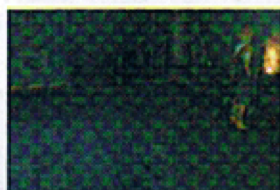


Examina el altar de la izquierda, quita la esfera de Kilika (Fig. 1) e insértala en el hueco que hay a la derecha de la puerta norte (Fig. 2). Vuelve a sacar la esfera de Kilika para abrir el pasadizo. Entra en la siguiente cámara e inserta la esfera en el hueco que verás en la pared del norte. Aparecerá un símbolo (Fig. 3). Quita la esfera de Kilika otra vez y colócala en uno de los dos huecos que hay en las paredes laterales (Fig. 4). Si tocas el símbolo, se abrirá un acceso al norte. Ahora extrae la esfera de obstrucción del altar (Fig. 5) e introdúcela en el hueco de la otra pared lateral.


01


02

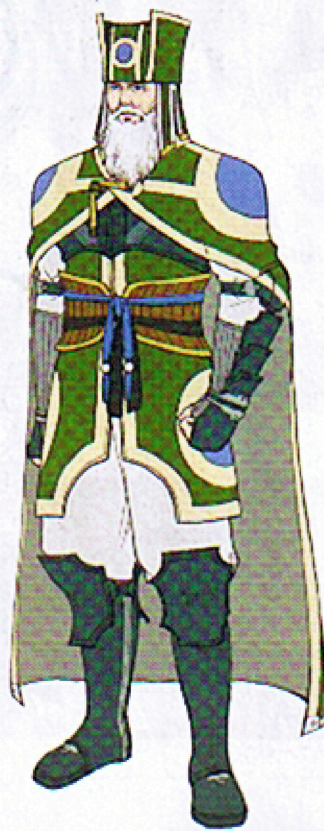

03


04


05

LEYENDA

	Objeto
A	Esfera de Kilika
B	Esfera de destrucción
C	Esfera de obstrucción
D	Placa de Helesto



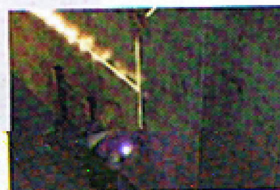
COMO JUGAR · PERSONAJES · PASO A PASO · OBJETOS · MONSTRUOS · BLITZBOL · SECRETOS



>> Ve hacia la pared de llamas y pisa el interruptor brillante de la derecha (Fig. 6): el altar aparecerá ahí cerca. Toma la esfera de Kilika que hay a mano derecha (Fig. 7) e insértala en el altar (Fig. 8). Si empujas el altar hacia el interruptor brillante, parte del suelo desaparecerá (Fig. 9). Ahora, recoge la esfera de obstrucción de la cámara anterior. Si la colocas en el hueco de donde quitaste la segunda esfera de Kilika (Fig. 10), se abrirá una alcoba secreta.



06



07

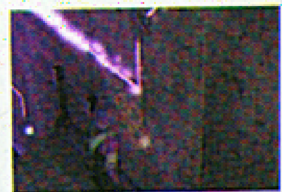


08

Baja las escaleras y extrae la siguiente esfera de Kilika (Fig. 11) de la pared del este. Colócala en la pared del norte: la puerta de salida quedará envuelta en llamas (Fig. 12). Recoge la esfera de destrucción de la cámara secreta (Fig. 13) y ponla en el nivel de abajo (Fig. 14); de esta forma, aparecerá un cofre con una Placa de Hefesto (Fig. 15). Ésta protegerá a Kimahri contra ataques de Fuego, Hielo y Rayo; además, esta Placa de Hefesto también es imprescindible para obtener el eón Ánima. Ahora ya sólo tienes que quitar la esfera de Kilika de la pared del norte para apagar las llamas y abrir la salida.



09



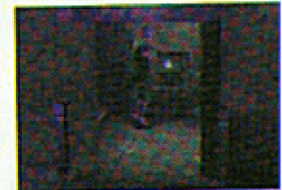
10



11



12



13



14



15



UN NUEVO EÓN

Habla varias veces con los guardianes (Fig. 16) antes de marcharte. Al cabo de un rato, Yuna aparecerá con Ifrit, su nuevo eón. Vuelve al puerto. Si quieres, puedes poner a prueba la resistencia del nuevo eón de Yuna en el bosque. Recuerda que el elemento de Ifrit es el fuego, o sea que ¡puedes curarle con magias de fuego (Fig. 17)! Cuando hayas terminado, puedes marcharte a bordo del Winno (Fig. 18).



16



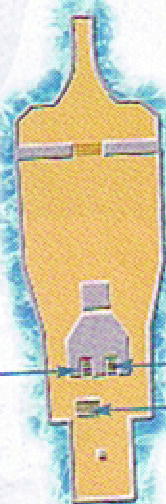
17



18

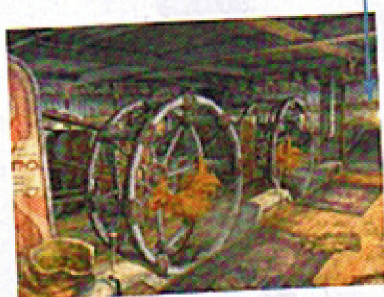
WINNO











LEYENDA

	Objeto	Ctd.
A	Diccionario albhed 5	1
B	Ultrapoción	1

OAKA

Objetos	Guiles
Poción	50
Cola de fénix	100
Antídoto	50

VIAJE A LUCA

Al principio, es fácil pasar por alto el cofre que está detrás de Letty, pero no deberías hacerlo porque contiene una Ultrapoción (Fig. 1). El Diccionario albhed 5 está bien camuflado entre la alfombra verde del Puente (Fig. 2). Encontrarás al comerciante Oaka a la espera de donaciones cerca de la ESFERA DEL VIAJERO que hay en el Pasillo (Fig. 3). Echa un vistazo a la sección del Ferry Liki en la página 62 para saber más sobre las posibilidades de inversión en este negocio. Si le prestas uno o dos Guiles, te venderá los Objetos de la lista.


01


02


03

ESPIANDO A WAKKA Y LULU

A bordo no pasará nada a menos que vayas a cubierta y luego también a la cubierta superior (Fig. 4). Aquí presenciarás una conversación entre Wakka y Lulu. Si decides acercarte al balón de blitzbol que está en medio de la cubierta, más allá del Puente (Fig. 5), podrás intentar El chut de Jecht. No podrás volver a probarlo hasta mucho más tarde, o sea que sería buena idea guardar la partida antes de intentarlo. Antes de que el equipo empiece a practicar el blitzbol, puedes hablar otra vez con Yuna en popa, o subir las escaleras tres veces más para espiar la conclusión de la conversación entre Wakka y Lulu.


04


05



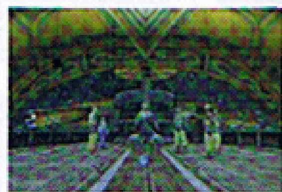
EL CHUT DE JECHT

El padre de Tidus, Jecht, fue un legendario jugador de blitzbol (Fig. 6). Ahora tienes la oportunidad de aprender su inimitable chut. Para hacerlo, no obstante, Tidus tiene que librarse, simbólicamente, de sus desagradables recuerdos. En las esquinas de la pantalla aparecerán unas frases. Tienes que pulsar los botones de dirección, o el joystick analógico izquierdo, en la dirección correspondiente a éstas y pulsar ⊗ al mismo tiempo. Cuando el texto surge arriba de Tidus, pulsa ↑ y ⊗ simultaneamente. Tendrás una pequeña oportunidad para practicar, y a continuación empezará el mini-juego de verdad: tienes que acertar once frases en 10 segundos para pasar el examen. Lo mejor es pulsar repetidamente ⊗ moviendo el joystick en las direcciones correspondientes. Si lo consigues, Tidus realizará el Chut de Jecht para la admiración de los Aurochs (Fig. 7). No te desesperes si no lo logras; ve hacia Yuna para acabar el viaje hacia Luca.

Este desafío tiene un objetivo: si lo superas, a partir de ahora Tidus podrá usar su chut especial cuando juegue a blitzbol. Sólo tendrás que jugar un partido de blitzbol durante tu aventura, sin importar que ganes o pierdas. Sin embargo, si te gusta este mini-juego y quieres ganar, el Chut de Jecht te será muy útil. Si no lo aprendes ahora, tendrás que esperar hasta mucho más tarde para volver al Winno y volver a intentarlo.



06



07

LUCA

MONSTRUOS

Nombre	VIT	PH	Robar
Gurami jefe	170	2	-
Vihur	255	14	-
Porteador albhed	300	7	-
Garuda	1800	28	-
• Artillero albhed	6000	36	-

LEYENDA

	Objeto	Ctd.
A	Diccionario albhed 6	1
B	Diccionario albhed 7	1
C	Guiles	600
D	Guiles	1000
E	Ultrapoción	2
F	Esfera de VIT	1
G	Esfera Poder mág.	1
H	Cola de fénix	2
I	Lanza de agua	1

Muelle n.º 3
Muelle n.º 4
Muelle n.º 2
Muelle n.º 5
Muelle n.º 1
Grada
Vestuario Aurochs
Corredor B
Corredor A
Puerta principal
Puerto de Luca/Puente



Auditorio/Sala

Camino de Mihen

Café

Salida

Auditorio/Recepción

Auditorio/Entrada

Plaza

Puente

Estadio Luca/Puerta principal

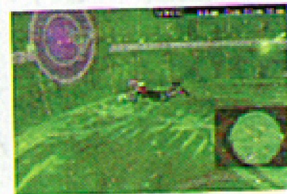
¡VIVA EL BLITZBOL!

Tras llegar a Luca (Fig. 1), tendrás que cruzar el embarcadero hacia el muelle del nordeste, donde el barco del líder religioso de Spira, el venerable Mica, acaba de llegar a puerto. Le acompaña el joven venerable Seymour, miembro del pueblo de los guado. Después de que suceda esto, podrás encontrar el cofre marcado en el mapa del Muelle n.º 2. Pero, ahora, centrémonos en lo más importante en la vida: ¡el blitzbol!

Es hora de jugar al blitzbol... y de seguir las extensas explicaciones (Fig. 2). De momento, no hace falta que memorices todas las reglas. Hasta el primer partido aún hay para rato, por lo que tendrás mucho tiempo para aprenderte las reglas del blitzbol. Si quieres, puedes repasar las reglas del blitzbol otra vez examinando el monitor que está a la izquierda de Wakka (Fig. 3). Después de las Lecciones, te enterarás de que han visto a Auron en un café. Al parecer, tu antiguo conocido de Zanarkand es un guardián famoso en Spira.



01



02





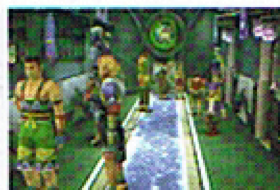
03

CÓMO JUGAR
PERSONAJES
PASO A PASO
OBJETOS
MONSTRUOS
BLITZBOL
SECRETOS



A POR EL TESORO

Antes de ir en busca de Auron, tienes la oportunidad de recoger unos cuantos objetos útiles. Puedes ampliar tu vocabulario albhed en el Corredor B: el Diccionario albhed 6 está justo detrás del pie de un jugador (Fig. 4). Ya que estás ahí, aprovecha para abrir el cofre situado al final del pasillo: en él hay dos Ultrapociones. Si quieres, puedes dejar para más tarde el tour de los muelles; pero si decides dar una vuelta, encontrarás dos cofres en el Muelle n.º 5, escondidos tras una pila de cajas (Fig. 5). También te espera un cofre en el Muelle n.º 2. Cuando acabes de recorrer los muelles, tu botín incluirá: una esfera de VIT, una esfera de Poder mágico, dos Colas de fénix, 600 Guiles y una Lanza de agua. Kimahri encontrará muy útil esta Lanza de agua, porque tiene las habilidades Penetración y Efecto Agua.



04



05

UN COMERCIANTE OMNIPRESENTE

Fíjate en el señor que lleva la mochila verde en el Muelle n.º 1 (Fig. 6). Es Oaka, y ahora ofrece algunos objetos muy interesantes. Entre ellos está la Lanza de rayo, que te será de gran utilidad posteriormente ya que incorpora la habilidad Efecto Rayo, aunque tampoco se trata de un arma absolutamente imprescindible. Sin embargo, el Retardador, un arma muy útil si bien cara, tiene la habilidad poco común Efecto Freno.



06

OAKA

Equipo	Guiles	Habilidades
Retardador	3050	Efecto Freno
Viuda negra	1550	Toque venenoso
Lanza de rayo	1125	Penetración, Efecto Rayo
Anillo mágico	1250	PM +5%
Aro mágico	1250	PM +5%
Placa de Hefesto	1550	Fuego x 1/2

Objetos	Guiles
Poción	50
Cola de fénix	100
Antídoto	50
Colirio	50
Hierba del eco	50

VISITA AL AUDITORIO

Encontrarás a Yuna en la salida sur del Estadio. Mientras estás allí, ¿por qué no visitas el Auditorio? El monitor en la zona de entrada (Fig. 7) ahora muestra Información sobre monstruos. Esta nueva función ofrece consejos para luchar contra oponentes concretos, en este caso Bom y Bicornio, y de ella también puedes extraer cierta experiencia práctica (Fig. 8). No te preocupes si en esta batalla de entrenamiento derrotan a los de tu grupo, porque volverán al mismo estado en el que estaban antes de la batalla. Por cierto, Kimahri no puede aprender ningún nuevo Turbo durante estas batallas de entrenamiento, ni tampoco se rellenarán tus medidores de Turbo. Encontrarás el Diccionario albhed 7 sobre la alfombra estampada de la Recepción (Fig. 9).



07



08



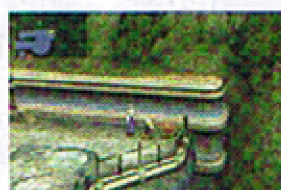
09

CONSEJOS

Si preguntas en el mostrador de Recepción, podrás entrar en la Sala y disfrutar de las secuencias animadas y los intervalos musicales del juego. Sin embargo, se trata de un placer muy caro porque primero tendrás que comprar esferas de vídeo y esferas de audio a los dos personajes apostados a la Entrada del Auditorio. Puedes ver un máximo de 50 películas, cada una de las cuales cuesta 5.000 Guiles, o escuchar un total de 68 temas musicales a 2.000 Guiles cada uno. Como puedes volver más adelante, no tienes qué comprar ahora.

EN BUSCA DE AURON

Puedes curiosear por la Plaza un poco más. Si tienes pocos fondos, encontrarás 1.000 Guiles en dirección al este (Fig. 10). ¿Ansioso por gastarlos? Dirígete a la mujer que está a la derecha de la Plaza: tiene un perro atado a una correa (Fig. 11), y vende armas y objetos; consulta la sección de la Tienda de Luca. Luego, entra en el Café del norte (Fig. 12). Auron no está, pero sí se encuentra aquí una banda de secuestradores que desaparece con Yuna.



10



11



12

TIENDA

Equipo	Guiles	Habilidades
Sable de guerrero	150	Atq. físico +3%
Vara encantada	150	Atq. mágico +3%
Balón de poder	150	Atq. físico +3%
Mogu mago	150	Atq. mágico +3%
Alabarda	225	Penetración, Atq. físico +3%
Escudo de metal	250	Def. física +3%
Anillo de metal	250	Def. física +3%
Brazal de metal	250	Def. física +3%
Aro de metal	250	Def. física +3%
Placa de metal	250	Def. física +3%

Objetos	Guiles
Poción	50
Cola de fénix	100
Antídoto	50

EL RESCATE DE YUNA

Tu destino es el Muelle n.º 4. Como la ruta directa está bloqueada, tienes que ir al oeste, fuera del Estadio. Cada vez que intentes cruzar entre los muelles, te atacarán dos Porteadores albhed (Fig. 13). Si tienes armas con la habilidad Efecto Rayo, tendrías que equiparlas ya. Además, te será muy útil la magia Electro de Lulu (Fig. 14). Lanza Prisa para acelerar las acciones de Lulu. En el Muelle n.º 4, tendrás que luchar tres veces seguidas contra dos robots. Cuando los hayas machacado, será mejor que guardes la partida antes de entrar en el barco albhed (Fig. 15), donde te las verás con un enemigo formidable. Si quieres entrenar un poco más a tus personajes, da unas vueltas por ahí para verte inmiscuido en más batallas aleatorias contra Porteadores albhed en los muelles.


13


14


15



ARTILLERO ALBHED

VIT: 6000	PH: 36
Robar: –	
Puntos débiles: –	
Características elementales:	
Fuego:	Daño x 1.5
Rayo:	Mitad
Agua:	Mitad
Frío:	Mitad


16


17

ESTRATEGIA

Con sus 6.000 puntos de VIT, el Artillero albhed es duro de pelar. Hay una probabilidad entre tres de que ejecute un Contraataque. Este Contraataque significa que el enemigo te devolverá el golpe con un ataque físico o mágico inmediatamente, aunque no sea su turno. Esta acción no cuenta como turno en la batalla.

Tu oponente utilizará Ceguera para anular tus ataques físicos y Silencio para impedir los mágicos. Estos estados alterados duran un turno. Tienes suerte de que haya una grúa, aunque para usarla necesitarás enchufarla a la corriente. Aplica tres veces la magia Electro de Lulu sobre la grúa (Fig. 16). Si Tidus ha aprendido Prisa, deberías acelerar a Lulu desde el principio de la batalla. Tras lanzar el tercer hechizo Electro, Tidus podrá usar un Comando extra para poner la grúa en marcha. Ésta machacará la parte superior del Artillero albhed (Fig. 17) y reducirá su VIT a 1/16 del nivel que tenga en ese momento. Así, le quedarán 375 de VIT como máximo, y no tendrás muchos problemas para derrotarle.

ES CUESTIÓN DE ESTAR ALLÍ

Yuna está a salvo, y Wakka conduce los Aurochs a la victoria en el primer partido del torneo. Ahora te toca a ti. Tienes una última oportunidad para aprender las reglas del juego en el Vestuario: sólo tienes que conversar con Datt (Fig. 18). Cuando estés preparado, habla con Wakka (Fig. 19). Esta es la única sesión de blitzbol en la que estás obligado a participar en toda la partida. Desgraciadamente, es un partido bastante difícil. El resultado no afecta para nada al resto de la historia, y el premio por la victoria, una Esfera de Fuerza, no es nada del otro mundo. Si a pesar de todo quieres ganar, aquí tienes unas cuantas cosas que deberías recordar.


18


19



CONSEJOS SOBRE BLITZBOL

1. Intenta retener el balón durante la primera parte del partido (Fig. 20). Usa mucho los pases para conseguir más puntos de experiencia, Tidus tiene que subir de nivel para aprender nuevas técnicas.

2. Durante el descanso, equipa a Tidus con la técnica Chut de Jecht si la aprendiste en el Winno (consulta la página 72).

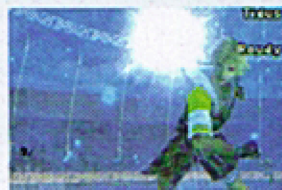
3. Wakka entra en el lugar de Tidus a los tres minutos de la segunda parte. Esto interrumpe cualquier acción, incluso un chut a portería vacía. Por eso, en la segunda parte tienes que pasar el balón a Tidus lo antes posible para que pueda ejecutar su demoledor Chut de Jecht (Fig. 21).

4. El Chut de Jecht deja totalmente fuera de combate a dos defensores, o sea que no tienes que incluirles al calcular los niveles ofensivo y defensivo.

5. Si el tiempo reglamentario acaba en empate, habrá una pausa y luego una prórroga que se decidirá con un "Gol de Oro".



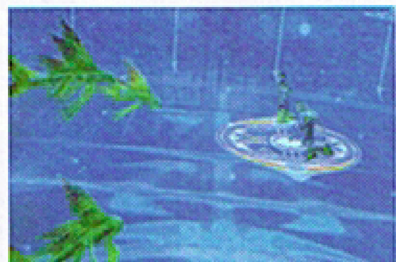
20



21

UN ENEMIGO CONOCIDO

Cuando termine el partido, podrás guardar la partida antes de que unos enemigos ataquen el estadio. Tidus y Wakka deberán eliminar a un total de 17 Gurami jefes. Te enfrentarás a tres enemigos en la primera batalla (Fig. 22) y a tres más en la segunda, aunque un relevo de otros tres sigue a estos últimos. El tercer grupo de monstruos tiene un banquillo de cinco reservas. Aplica Prisa siempre que puedas y recurre al Turbo de Wakka tanto como te sea posible. Si consigues parar tres ruedos sobre el mismo color, todos los enemigos recibirán su merecido. A diferencia de lo que sucede con Auron y Tidus, el tiempo que tardes en parar la máquina no afecta a los daños que provoca el Turbo. Los colores aparecen en la siguiente secuencia: amarillo, azul, blanco y rojo.



22

VUELVE AURON

Auron empieza con una exhibición: puede acabar con sus enemigos de un solo golpe (Fig. 23). Luego, se une a Tidus y Wakka en la batalla contra un Garuda (Fig. 24). Usa inmediatamente el Ataque Niebla de Wakka para que los tres siguientes ataques del monstruo fallen. Aplica la técnica Rompebrazo de Auron para debilitar los ataques físicos del Garuda. Tras esta batalla interviene Seymour Guado. Los monstruos no pueden hacer nada contra su eón Ánima. Cuando la lucha termine, te enterarás de que existe alguna relación entre Jecht y Sinh.

A partir de ahora, Auron formará parte de tu equipo. Ve a la salida de la ciudad, donde Auron ofrece oficialmente sus servicios a Yuna (Fig. 25). Sal de Luca y sube las escaleras hacia el Camino de Miihen. Si tienes ganas de ir de compras antes de marcharte, verás que ahora en la Sala del Estadio venden armas y objetos (Fig. 26). Entre la oferta hay algunas cosas para Auron: una Hoja dúctil y una Manilla de metal. Los precios y las habilidades son los mismos que los del equipo para Kimahri. Este es el mejor lugar para comprar en este momento, ya que Oaka ya se ha marchado.









26



CAMINO DE MIHEN

MONSTRUOS

Nombre	VIT	PH	Robar
Ojo flotante	140	21	Hierba del eco / Estimulante
Fang de Mihen	160	20	Poción / Polvo somnífero
Hiperia	180	24	Aguja de oro / Granada pétrea
Petro	240	20	Poción / Remedio hypello
Vihur	255	14	Poción / Reloj de placa
Ente blanco	390	20	Aire antártico x1 / x2
Flan eléctrico	450	24	Bola eléctrica x1 / x2
Bom	850	22	Trozo de bom x2 / x3
Bicornio	1875	42	Poción / Ultrapoción
• Comechocobos	10000	90	Poción

LEYENDA

	Objeto	Ctd.
A	Diccionario albhed 8	1
B	Diccionario albhed 9	1
C	Antídoto	2
D	Antídoto	4
E	Éter	1
F	Colirio	3
G	Esfera de fortuna	1
H	Guiles	600
I	Guiles	2000
J	Lanza ardiente	1
K	Ultrapoción	1
L	Ultrapoción	1
M	Ultrapoción	2
N	Stinger	1
O	Sable gélido	1
P	Esfera llave nv. 1	1
Q	Esfera llave nv. 1	1
R	Símbolo de Saturno	1
S	Omnipociones	2
T	Anillo de Hefesto	1
U	Panacea	1
V	Cazatalentos	1
W	Aguja de oro	3
X	Hoja de rayo	1
Y	Cola de chocobo	1

Senda de las Rocas Hongo

Extremo norte

Norte del Nuevo camino

Norte del Viejo camino

Parte central

Sur del Viejo camino

Sur del Nuevo camino

Parte sur

Extremo sur

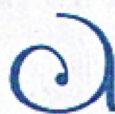
Casa Rin

Luca

Frente a la Casa Rin

CÓMO JUGAR
PERSONAJES
PASO A PASO
OBJETOS
MONSTRUOS
BLITZBOL
SECRETOS





REGALOS PARA LA INVOCADORA

Al principio, la aventura se hace muy llevadera. Habla con la gente que encuentres por el sendero (Fig. 1) y, tras unos metros, ya habrás recibido una Ultrapoción, dos Antídotos y un Stinger. Esta arma proporciona a Kimahri tres habilidades prácticas: Penetración, Ojo penetrante y Ataque físico +10%. Verás un anciano en el lado izquierdo del camino. Se trata de Maechen, un historiador muy conocido en toda Spira, quien estará dispuesto a compartir un poco de su saber contigo en unas ruinas un poco más al norte (Fig. 2). No te olvides de abrir el cofre que contiene un Sable gélido: lo encontrarás tras el edificio.

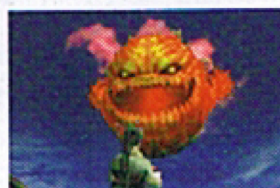
Por el Camino de Miihen deambulan numerosos monstruos. Tu primera batalla volverá a subrayar el punto fuerte de Auron. Tras el combate inicial, concéntrate en dos de los monstruos: Bom (Fig. 3) y Bicornio (Fig. 4). Utilizando su ataque especial Alma de dragón, Kimahri puede aprender Kamikaze y Bola de fuego de estos monstruos. Sin embargo, hay que usar Kamikaze con cuidado: inflige unos daños masivos, pero Kimahri queda eliminado de la batalla y no se ve reemplazado por ningún compañero.



01



02



03



04

CONSEJOS

A partir de ahora, puedes teletransportarte al Estadio de blitzbol desde cualquier ESFERA DEL VIAJERO. Consulta el capítulo dedicado al blitzbol para averiguar más cosas sobre este minijuego; por ejemplo, los premios que puedes ganar. Entre ellos hay Turbos nuevos para Wakka, como la Ruleta de chutes.

También puedes usar el CAZATALENTOS DE BLITZ para fichar nuevos jugadores para los Aurochs. Pulsa el botón ⓧ para dirigirte a la gente; si se trata de un jugador de blitzbol, verás sus características y tendrás la oportunidad de contratarlo si no está ya jugando en otro equipo.

DUELO DE EONES

Poco después de conocer a Maechen, te cruzarás con tres Jinetes chocobo. Unos metros más allá, verás a una mujer llamada Belgemine a la derecha del camino (Fig. 5). Si hablas con ella, desafiará a Yuna a un duelo de eones. No te preocupes si tus eones están fuera de combate o con poca VIT, porque Belgemine los curará antes de la batalla. Por desgracia, no hay ninguna ESFERA DEL VIAJERO por ahí cerca, o sea que tendrás que volver al principio del Camino de Miihen para ir sobre seguro. Si lo haces, tus personajes podrán entrenarse un poco más. Belgemine desaparecerá en cuanto llegues a la Senda de las Rocas Hongo (consulta la página 81).



05

IFRIT CONTRA VALEFOR

Belgemine empleará a Ifrit y, puesto que dos eones del mismo tipo no se pueden enfrentar entre sí, no te quedará más remedio que invocar a Valefor. Es casi imposible derrotar a Ifrit usando solamente el Turbo (Fig. 6). Recuerda que tu eón tiene que descansar mucho antes de volver a usar ese ataque, y tu oponente arremeterá varias veces mientras tanto. Así, pues, sería buena idea atacar algunas veces antes de usar el Turbo de Valefor, incluso si tiene a tope el Indicador de Turbo.

Ifrit alterna el ataque normal con el Meteorito ardiente. Tienes que seleccionar Defensa antes de cada Meteorito ardiente para proteger a Valefor (Fig. 7). Como tu oponente es inmune al Ataque demora incluido en las Alas hipersónicas, tienes que usar ataques normales o magias Hielo (Fig. 8).

Si pierdes, recibirás un Anillo de viaje como premio de consolación. Si ganas, Belgemine te regalará un Anillo sonoro con las habilidades VIT +10% y Defensa Mudez.



06



07



08

CONSEJOS

Kimahri sólo tiene a su disposición una pequeña área del Desarrollo. Sin embargo, puede entrar en otras zonas si emplea una Esfera de llave nivel 1: de ti depende adónde vaya. A lo mejor te interesa ir primero hacia la parte de Rikku para aprender la habilidad Robar. Luego, si se acerca a la zona de Tidus, puede aprender Prisa y aumentar su rapidez al mismo tiempo. Por último, si se dirige hacia Auron, Kimahri podrá mejorar su ataque físico.



LAS JINETES CHOCOBO

En la segunda sección del Camino de Miihen, verás un cofre con una Panacea detrás de un Jinete chocobo. Unos metros más allá, hay un balón en el suelo (Fig. 9). No lo toques y habla con el chiquillo que está por ahí. Si luego chutas el balón, el niño te dará tres Agujas de oro. Un tipo vestido con pantalón blanco y camisa azul te regalará una Placa de Hefesto.

Los transeúntes del Camino de Miihen/Parte central son generosos: te darán una Esfera de llave nivel 1, cuatro Antídotos y 600 Guiles. No te olvides de examinar el cofre que hay a la derecha del camino: contiene 2.000 Guiles (Fig. 10). También hallarás un Éter frente al carromato del legionario. Tras el carro, una mujer te dará una Ultrapoción. A la derecha, en la bahía, encontrarás a Luzzu y Gatta (Fig. 11). Un poco más tarde volverás a ver a Shelinda (Fig. 12), antes de tropezar con un cofre que está en medio del camino y que contiene tres Colirios.



09



10



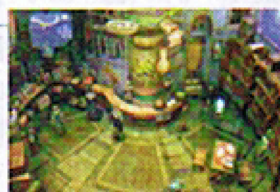
11



12

LA CASA DEL VIAJERO

Tu grupo se toma un merecido descanso en este lugar. Fuera, puedes charlar con Yuna. Un cliente te dará una Esfera de llave nivel 1 tras unos diálogos. Por otra parte, puedes comprar algunas cosas en el mostrador (Fig. 13). Puedes utilizar la Esfera lexicográfica albhed que hay el suelo para cargar, de una memory card (8mb) (para PlayStation®2), los datos de Diccionarios albhed ya encontrados en otras partidas de Final Fantasy X. Si intentas irte, el propietario te presionará para que te lleves el Diccionario albhed 8, y añadirá dos Omnipociones a tu inventario. Guarda la partida antes de marcharte para ver lo que hay en el norte. Aunque si primero vas al sur, podrás cargar a tope el Indicador de Turbo.

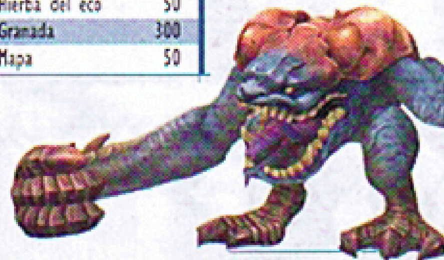


13

TIENDA DE RIN

Equipo	Guiles	Habilidades
Sable de guerrero	150	Atq. físico +3%
Vara encantada	150	Atq. mágico +3%
Balón de poder	150	Atq. físico +3%
Mogu mago	150	Atq. mágico +3%
Alabarda	225	Penetración, Atq. mágico +3%
Hoja dúctil	225	Penetración, Atq. mágico +3%
Escudo de perla	250	Def. mágica +3%
Anillo de perla	250	Def. mágica +3%
Brazal de perla	250	Def. mágica +3%
Aro de perla	250	Def. mágica +3%
Placa de perla	250	Def. mágica +3%
Manilla de perla	250	Def. mágica +3%

Objetos	Guiles
Poción	50
Cola de fénix	100
Antídoto	50
Colirio	50
Hierba del eco	50
Granada	300
Mapa	50



COME-CHOCOBOS

VIT: 10000 PH: 90

Robar: Poción

Puntos débiles: Ceguera, Freno, Rompebrazo

Características elementales:

Elemento	
Fuego:	Daño x 1.5
Rayo:	–
Agua:	–
Frío:	–

ESTRATEGIA

Si ello es posible, empieza aplicando Prisa a Lulu, y luego inflige Ceguera sobre tu oponente. Auron puede entonces intentar un Rompebrazo, pero su ataque no siempre dará en el blanco. Lo mejor que puede hacer Lulu es usar Piro (Fig. 14). Para que todos tus personajes consigan PH, tienen que participar activamente en al menos un turno.

Los ataques físicos solamente tendrán efectos normales si se ejecutan con armas que posean la habilidad Penetración. Cuando le hayas restado más de 1.200 de VIT, el Comechocobos se caerá de espaldas y será vulnerable a los ataques normales (Fig. 15). Si logras quitarle otros 500 puntos de VIT mientras está en esa posición, se verá cerca del precipicio que tiene detrás. Por desgracia, tus personajes también tienen uno a sus espaldas...

Hay varias formas de terminar esta batalla. Si consigues despeñar a tu enemigo por el precipicio, recibirás en recompensa dos Esferas de llave nivel 1. Para lograrlo, tienes que empujarlo tal y como hemos descrito antes (Fig. 16). Sin embargo, si el Comechocobos empuja al abismo a tus personajes, tendrás que continuar el viaje desde el Miihen/Sur del Viejo camino, cerca de la ESFERA DEL VIAJERO. En tal caso, además, te quedarías sin conseguir PH ni ningún Objeto nuevo (Fig. 17).



14



15



16



17



MONTAR EN CHOCOBO

Tras derrotar al Comechocobos, proseguirás con el viaje desde la Casa del Viajero. Si hablas con la encargada (Fig. 18), podrás alquilar chocobos, la primera vez será gratis. Aunque si decides no aprovechar ahora esta oferta, recibirás otra igual en el extremo norte del Camino de Miihen.

No puedes luchar mientras montas en chocobo, lo que significa que no podrás ganar más PH. Sin embargo, puedes hablar con gente y recoger objetos… como el Diccionario albhed 9 que te encontrarás al norte del Nuevo camino (Fig. 19). Examina la Cola del chocobo (Fig. 20) para que el animal salte a un nivel más elevado; sólo así podrás alcanzar el cofre que contiene la Lanza ardiente.

Si continúas a pie hacia el norte desde la Casa del Viajero, te las verás con Hiperias, Flanes eléctricos y Vihures (Fig. 21).



18



19



20



21

CAMINO DE MIIHEN/EXTREMO NORTE

En el extremo norte del Camino de Miihen, verás un cofre a la izquierda que contiene dos Ultrapociones. Puedes alquilar chocobos en la zona junto a las jaulas (Fig. 22); te costará más caro si tu equipo acabó cayendo por el barranco en la batalla contra el Comechocobos.

Mira el monitor que hay junto al túnel del norte (Fig. 23): proporciona algunos datos útiles relacionados con los Fungos, Garudas y Basiliscos. Como el camino está bloqueado, tienes que visitar el Viejo camino al este.



22



23

EL VIEJO CAMINO

Súbete a tu chocobo: dos plumas (Figs. 24, 25) te ayudarán a cobrar posesión de un Cazatalentos, una Hoja de rayo y una Esfera de fortuna.

Oaka está cerca de la ESFERA DEL VIAJERO, al sur del Viejo camino. Esta es tu última oportunidad para influir en sus precios invirtiendo dinero con él. Si el Comechocobos consiguió despeñar a tu equipo, tu viaje continúa desde este lugar.

Hacia el sur, al final del callejón sin salida, hallarás el Símbolo de Saturno (Fig. 26). Este Objeto todavía no es útil, pero resultará muy valioso. Ahora sigue al norte hacia el control de carretera.



24



25

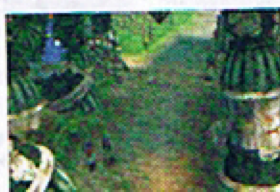


26

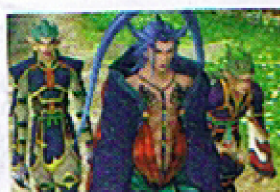
SEYMOUR GUADO ABRE EL CAMINO

Tras el rodeo por el Viejo camino, desmonta al llegar al extremo norte y camina hacia la barrera. El tipo de la derecha está muy ocupado hablando sobre los planes de la Legión y los albhed. Sin embargo, a su compañero de la izquierda (Fig. 27) le mueven otros intereses y hace regalos a cambio de donaciones. Si le ofreces 100 Guiles te dará un Cazatalentos con la habilidad Ojo penetrante, mientras que por 1.000 Guiles te entregará una Lanza de hielo con Penetración y Efecto Frío. Si desembolsas 10.000 Guiles, te recompensará con un Anillo de luna con las habilidades Escudo en apuros y Coraza en apuros. Puedes conseguir varios ejemplares de cada objeto.

El guardia de la derecha no te deja pasar, pero si sales del pasadizo aparecerá Seymour Guado y le convencerá de que te deje entrar (Fig. 28). No le sigas hasta que hayas hecho todo lo que tengas que hacer, porque no podrás volver desde la Senda de las Rocas Hongo hasta pasado un tiempo.



27



28

SENDA DE LAS ROCAS HONGO

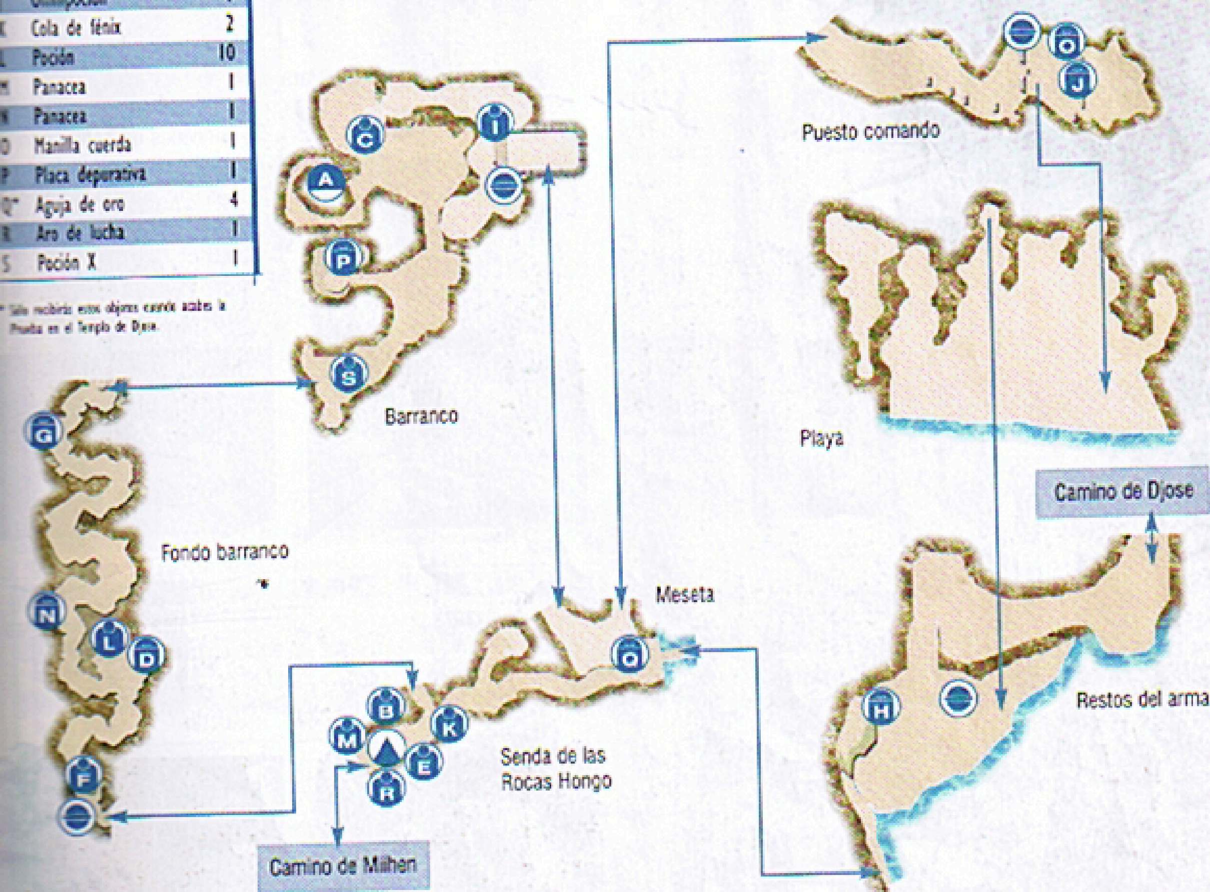
MONSTRUOS

Nombre	VIT	PH	Robar
andarva	148	32	Bola eléctrica x1 / x2
aptor	200	32	Aguja de oro / Granada pétrea
amashu	275	32	Poción / Reloj de plata
ente rojo	450	32	Trozo de bom x1 / x2
ungo	540	44	Mina enmudecedora / Éter
Garuda	1400	170	Bomba de humo x1 / x2
Brote de Sinh: Guiu	12000	400	Poción

LEYENDA

	Objeto	Ctd.
	Diccionario albhed 10	1
	Éter	1
	Guiles	400
	Guiles	1000
	Ultrapoción	1
	Ultrapoción	1
G	Ultrapoción	1
H	Ultrapoción	1
	Omnipoción	1
	Omnipoción	1
K	Cola de fénix	2
L	Poción	10
M	Panacea	1
N	Panacea	1
O	Manilla cuerda	1
P	Placa depurativa	1
Q*	Aguja de oro	4
R	Aro de lucha	1
S	Poción X	1

* Sólo recibirás estos objetos cuando acabes la Prueba en el Templo de Djose.





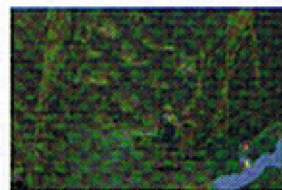
LA INVITACIÓN DE SEYMOUR GUADO



or norma general, recibirás objetos por hablar con la gente. Los guardianes a la izquierda y derecha del punto de comienzo (Fig. 1) te regalarán una Panacea, así como un Aro de lucha que otorga a Lulu la habilidad VIT +20%. También encontrarás por aquí un Éter, una Ultrapoción y dos Colas de fénix. Como Yuna debe acudir a una audiencia, tendrás que ir al noroeste hacia el punto Rocas Hongo/Fondo barranco. Te toparás con Oaka una vez más en la esquina (Fig. 2). ¿Cómo ha conseguido llegar aquí antes que tú? Sus precios dependen ahora de lo que hayas invertido en su negocio. Los que indicamos en la tabla corresponden a un precio básico del 100%. Tendrás que multiplicar estas cifras por 70%, 120%, 150% o 200% para calcular los correspondientes a tu partida. Consulta la página 62 para saber cómo funcionan los precios de Oaka.



01



02

EN LA SENDA DE LAS ROCAS HONGO



OAKA

Equipo	Precio Básico	Habilidades
Sable gélido	750 Guiles	Efecto Frío
Escudo de metal	525 Guiles	VIT +5%, Def. física +3%
Vara de sabio	525 Guiles	Atq. mágico +3%, Ojo penetrante
Anillo mágico	2025 Guiles	VIT +5%, PM +5%
Brazal antifrío	975 Guiles	VIT +5%, AntiFrío en apuros
Aro mágico	2025 Guiles	VIT +5%, PM +5%
Manilla presta	1575 Guiles	Defensa Freno

Objetos	Precio Básico
Poción	50 Guiles
Cola de fénix	100 Guiles
Antídoto	50 Guiles
Colirio	50 Guiles
Hierba del eco	50 Guiles

DE CAMINO A LA REUNIÓN

Presta mucha atención a los Fungos durante las batallas (Fig. 3) porque contraatacan con Polen los ataques físicos y causan Sueño. Lanza magia contra estos monstruos (preferiblemente Piro), o prueba el Ataque Morfeo de Wakka. Por supuesto, los Garudas son aún más peligrosos, pero ya sabes que la mejor arma contra estos bichos voladores es la Ceguera.

Tras recibir una Ultrapoción de alguien cercano, sube a la plataforma redonda que hay después de la siguiente ESFERA DEL VIAJERO y te transportará hacia arriba (Fig. 4). De camino al norte, abre los tres cofres: contienen 1.000 Guiles, una Panacea y una Ultrapoción. No te olvides de hablar con el guardián que hay junto al primer cofre (Fig. 5), porque te dará diez Pociones. Cuando veas a Shelinda (Fig. 6), habla con ella y restaurará la VIT y el PM de tus personajes. Si pudieras llevártela en el bolsillo... pero seguramente se quejaría de que eres demasiado lento, porque siempre llega a los sitios antes que tú.



03



04



05



06

Cerca de la Jinete chocobo Elma, otra plataforma te lleva al punto Senda Rocas Hongo/Barranco. El tipo de arriba te dará una Poción X. Ve un poco más al norte y luego a la izquierda: otra plataforma de transporte te bajará hasta un cofre en el que hay una Placa depurativa. El siguiente desvío al oeste te conduce al Diccionario albhed 10 (Fig. 7). Habla con el hombre junto a la plataforma del norte y te dará 400 Guiles.

Habla un poco con el guardián que hay junto a las máquinas de arriba del todo (Fig. 8) para que te regale una Omnipoción. Si tienes curiosidad sobre el difunto hermano de Wakka, Chappu, avanza unos pasos hacia el sur antes de entrar en las máquinas. Tras la conversación entre Luzzu y Gatta tendrás otra oportunidad para hablar con Luzzu, quien tiene información interesante que revelarte.



07



08

CONSEJOS

No dudes en darte una vuelta por las áreas donde es probable chocar con monstruos. Cuantos más PH consigas, más podrás progresar en el Desarrollo y más fácil te será derrotar a tus futuros enemigos. Si Lulu ya ha aprendido las magias elementales de segundo nivel (Piro+, Electro+, Hielo+ y Aqua+), la lucha contra el siguiente jefe resultará menos complicada. Por otra parte, si intentas avanzar muy rápido por el juego podría costarte mucho sobrevivir a las futuras batallas.

Tarde o temprano, tus personajes aprenderán nuevos Turbos. Tidus debería ser el primero en hacerlo, y en su caso aprenderá el modo Combatividad. Cuando aparezca el mensaje correspondiente, tendrás que activar esta nueva función en el menú Turbo. El Turbo Combatividad puede provocar que el indicador de Turbo de Tidus se llene más rápido que con el anterior modo, Disciplina.

OPERACIÓN MIIHEN

Ve hacia El puesto de comando (Fig. 9). El tipo que está frente a la entrada te dará información sobre la operación. Junto a la ESFERA DEL VIAJERO te espera una vez más Oaka. Ahora ofrece algunas armas muy caras y no menos valiosas, con habilidades tan útiles como Contraataque, con la que tu personaje responderá a los ataques físicos automáticamente sin consumir un turno. Primer ataque incrementa las posibilidades de que veas el mensaje "¡Tu grupo ataca primero!" en las batallas. Efecto Piedra añadirá el estado alterado Piedra a tus ataques físicos, aunque algunos enemigos son inmunes a él. Una vez más, los precios dependen de tus anteriores inversiones (consulta la página 62). La lista que incluimos muestra el precio básico del 100%.

Cuando intentes entrar en el almacén, Gatta se acercará para hablarte. Puedes reaccionar como quieras. Gatta se irá, pero tendrás otra oportunidad para hablar con él. Si seleccionas la última opción las dos veces, Gatta no sobrevivirá a la próxima batalla. Si no, Luzzu morirá. Tu decisión no cambiará el destino de tu grupo.

Resulta bastante difícil ver uno de los dos cofres (Fig. 10), que contiene una Manilla cuerda; en el otro, encontrarás una Omnipoción. Lo mejor que puedes hacer es guardar la partida aquí y luego hablar con el soldado que monta guardia junto a Seymour Guado (Fig. 11). Cuando lo hagas, comenzará la siguiente batalla (Fig. 12). Como con todas las demás luchas contra jefes, deberías llegar aquí con los Indicadores de Turbo llenos, especialmente los de los eones.



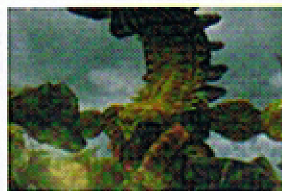
09



10



11



12

OAKA

Equipo	Precio básico	Habilidades
Pesadumbre	4050 Guiles	Contraataque
Balón pétreo	5050 Guiles	Efecto Piedra
Arma de líder	9075 Guiles	Penetración, Primer ataque
Anillo de perla	250 Guiles	Def. mágica +3%
Placa de Ageb	1550 Guiles	Frío x 1/2
Placa alerta	250 Guiles	Defensa Sueño
Aro de Sobek	2625 Guiles	Def. mágica +3%, Agua x 1/2
Anillo de Hefesto	6150 Guiles	Fuego x 1/2, AntiAgua en apuros
Brazal lúcido	1875 Guiles	Def. mágica +3%, Defensa Confu

Objetos	Precio básico
Poción	50 Guiles
Cola de fénix	10 Guiles
Antídoto	50 Guiles
Colirio	50 Guiles
Hierba del eco	50 Guiles
Aguja de oro	50 Guiles





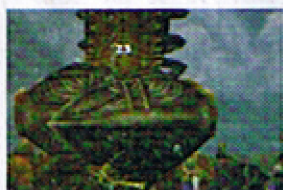
BROTE DE SINH: GUIU		CABEZA		BRAZOS X2	
VIT: 12000	PH: 400	VIT: 4000	PH: 48	VIT: 800	PH: 37
Robar: Poción		Robar: Poción		Robar: Poción	
Puntos débiles: Rompebrazo		Puntos débiles: –		Puntos débiles: –	
Características elementales:		Características elementales:		Características elementales:	
Fuego:	–	Fuego:	–	Fuego:	–
Rayo:	–	Rayo:	–	Rayo:	–
Agua:	–	Agua:	–	Agua:	–
Frío:	–	Frío:	–	Frío:	–

ESTRATEGIA

Este peligroso oponente se compone de cuatro partes. La única parte a la que debes derrotar es el torso, pero dado que los brazos interceptan los ataques físicos contra el torso (Fig. 13), resultará más difícil de lo previsto. Un Brazo eliminado se regenera al cabo de dos o tres turnos. Los ataques físicos directos sólo surten efecto si usas un arma con la habilidad Penetración. Serán útiles Ánimo y Rompebrazo.

Acelera primero a Yuna con Prisa para que pueda usar sus poderes curativos con mayor rapidez. Lulu tiene que atacar al torso con magias elementales (Fig.14), mientras que Auron debería liquidar los brazos antes de dedicarse al torso del enemigo. La Cabeza puede plantear problemas; si uno de los luchadores te advierte de que la Cabeza se mueve de forma sospechosa, haz que Lulu lance una magia o que Wakka la ataque físicamente (Fig. 15), porque, si no, te expones a un peligroso ataque venenoso.

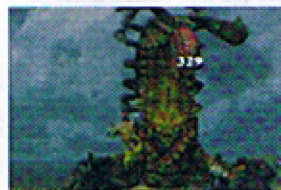
Si Lulu ha aprendido las magias elementales de segundo nivel, como Piro+, podrá destruir temporalmente los Brazos. Entonces, el grupo podrá atizar al torso a gusto. Emplea también los eones (Fig. 16): sus Turbos restarán varios miles de puntos a su VIT. Si puedes, haz que todos tus personajes participen en al menos un turno para que ganen valiosos PH.



13



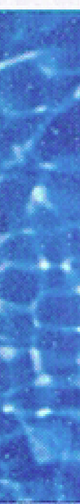
14



15



16



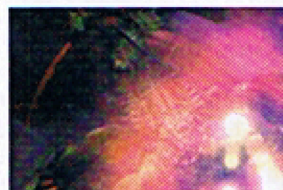
BROTE DE SINH: GUIU –2º ASALTO

Poco después de derrotar a este monstruo, tienes que volver a enfrentarte a él. Esta vez, sin embargo, las cosas son bastante más fáciles. El Brote de Sinh: Guiu sólo tiene 6.000 VIT, su Cabeza tiene 1.000 y los Brazos otros 800. Manejarás a Yuna, Auron ¡y a Seymour Guado (Fig. 17)! La batalla es casi un juego de niños. Mientras Yuna se concentra en curar, Seymour Guado usará sus poderosos ataques elementales. Y a Auron, la verdad, no le quedará mucho que hacer.

Ésta es tu única oportunidad para ver en acción el Turbo Réquiem de Seymour Guado (Fig. 18). La explosión afecta a todos los oponentes. Por desgracia, a este joven venerable le cuesta rellenar su Indicador de Turbo.



17



18

LA VIDA SIGUE

Después de la victoria podrás recibir hasta seis Esferas de llave nivel 1, útiles para abrir nuevas áreas del Desarrollo. Luego, tendrás que encontrar a Gatta o a Luzzu en la zona norte de la playa (Fig. 19). Tras otra secuencia, continuarás hacia el área Rocas Hongo/Restos del arma. El mapa muestra un camino hacia la zona sur de la Senda de las Rocas Hongo, pero todavía no puedes tomarlo, pese a que un cuadrado verde del mapa indique que hay una salida. De momento, sólo puedes salir hacia el nordeste en dirección a Djose (Fig. 20).

No olvides examinar el cofre que contiene una Ultrapoción. Volverás a ver a Shelinda, y también a Oaka, quien ahora solamente vende Objetos.





19



20

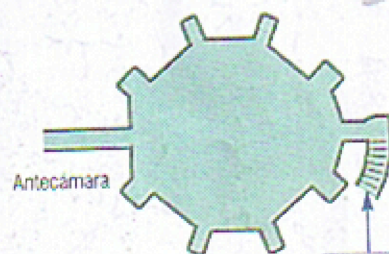


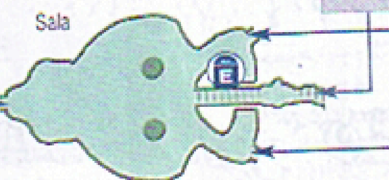
CAMINO DE DJOSE

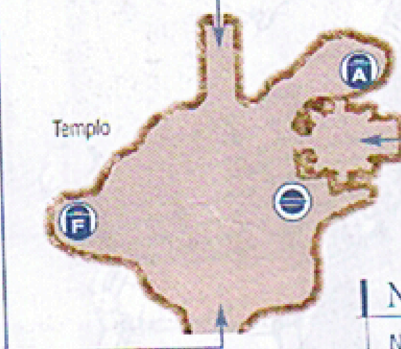
LEYENDA

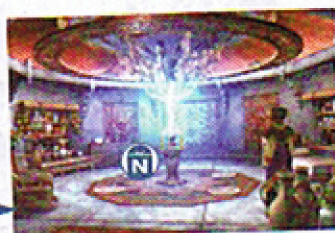
	Objeto	Ctd.
A	Esfera de habilidad	4
B	Diccionario albhed 11	1
C	Aro de sol	1
D	Éter	1
E	Éter	1
F	Guiles	4000
G*	Alabarda	1
H	Ultrapoción	1
I*	Ultrapoción	2
J	Omnifénix	1
K	Omnipoción	1
L	Cola de fénix	2
M*	Poción	10
N	Panacea	1
O	Anillo relajante	1
P*	Ambidextro	1
Q	Hoja variable	1

* Sólo recibirás estos objetos cuando acabes la Prueba en el Templo de Djose.















MONSTRUOS

Nombre	VIT	PH	Robar
Gandarva	148	32	Bola eléctrica x1 / x2
Mosquito	200	40	Antídoto / Colmillo venenoso
Quebrantahuesos	200	48	Bomba de humo x1 / x2
Garmú	240	48	Ultrapoción / Polvo somnífero
Lasca	400	48	Ultrapoción / Remedio hypello
Fungo	540	44	Mina enmudecedora / Éter
Flan de nieve	600	48	Aire antártico x2
Basilisco	2025	140	Granada pétrea



REGALITOS



En la parte final de tu camino de peregrinaje hacia el templo recibirás muchos regalos. El legionario te dará una Hoja variable si hablas con él dos veces (Fig. 1). Aunque esta espada sólo tiene la habilidad Ataque físico +3%, los tres Espacios libres para habilidades te serán muy útiles cuando reformas el arma más adelante. Otro hombre te ofrecerá un Anillo relajante (Fig. 2) con la habilidad Defensa Piedra +, que protegerá a Yuna del estado alterado Piedra.

Otros personajes no serán menos generosos y te entregarán una Omnipoción, una Ultrapoción y un Éter. Hallarás el Diccionario albhed 11 detrás de una roca (Fig. 3). No te olvides de abrir los dos cofres del borde del camino, porque contienen dos Colas de fénix y un Aro de sol. Este último objeto ofrece protección contra la Ceguera, pero no te será muy útil ya que Lulu casi nunca emplea ataques físicos y su magia no se ve perjudicada por Ceguera. Eso sí, siempre puedes venderlo si te estás quedando en blanca.



01



02



03

CONSEJOS

Puedes tener 177 objetos en total, entre armas y armadura. Si tienes el inventario lleno y te ofrecen más equipo, aparece un menú que te permite deshechar lo que no necesites. Otra posibilidad es dejar el nuevo objeto donde lo has encontrado. Este proceso es bastante tedioso, o sea que lo mejor es vender todo el equipo que ya no necesites. Recibirás el mismo dinero por tus objetos en todas las tiendas.

HECHO UN BASILISCO

Defensa Piedra + te será muy útil si te cruzas con Basiliscos (Fig. 4), quienes con una mirada pueden convertir en piedra a uno de tus personajes. Es fácil y rápido curar este estado alterado con Esna o una Aguja de oro, pero si los tres personajes que estés usando se convierten en piedra se habrá acabado la partida. Por otro lado, Kimahri puede aprender Aliento petrificante Turbo de estas criaturas.



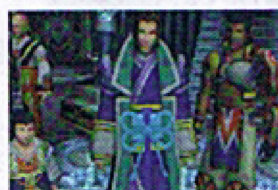
04

EL TEMPLO DE DJOSE

Ignora por ahora el desvío al Río de la Luna, en la parte norte del Camino de Djose. Sigue al resto de tu grupo hasta el templo (Fig. 5). Antes de entrar, puedes recoger 4.000 Guiles y cuatro Esferas de habilidad. También verás que en el Puesto del viajero se venden armas. Reúnete con el invocador Isaaru en la Sala (Fig. 6). Por último, mira en las habitaciones y podrás recoger un Éter, una Panacea y un Omnifénix. Tal vez te apetezca guardar la partida antes de subir las escaleras y entrar en la Prueba.



05

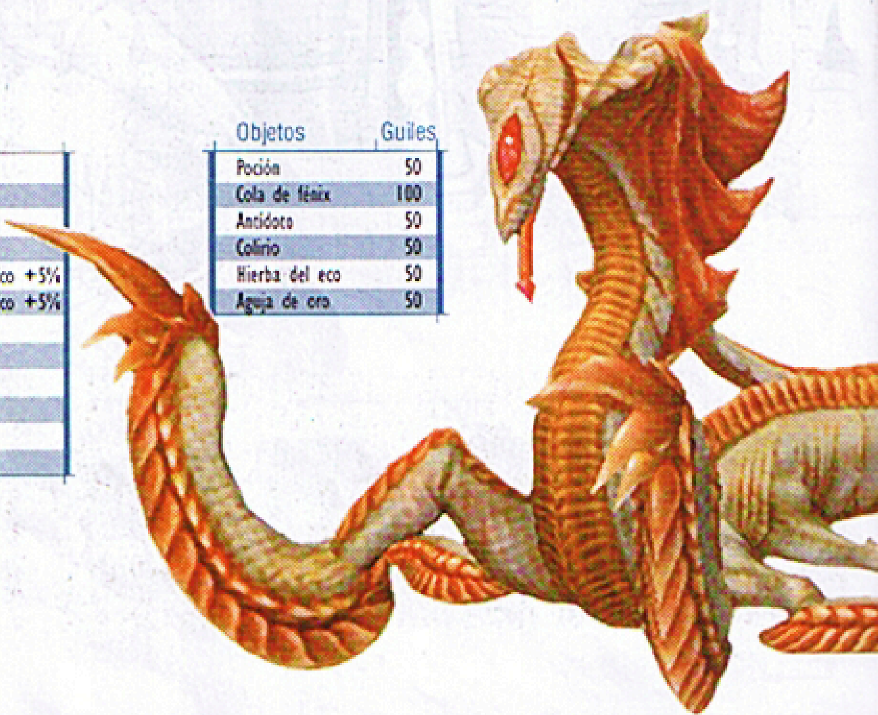


06

TIENDA

Equipo	Guiles	Habilidades
Esgrimista	550	Atq. físico +5%
Vara rúnica	550	Atq. mágico +5%
Balón de ataque	550	Atq. físico +5%
Mogu rúnico	550	Atq. mágico +5%
Alabarda	825	Penetración, Atq. físico +5%
Hoja dúctil	825	Penetración, Atq. físico +5%
Escudo de metal	550	Def. física +5%
Anillo de metal	550	Def. física +5%
Brazal de metal	550	Def. física +5%
Aro de metal	550	Def. física +5%
Placa de metal	550	Def. física +5%
Manilla de metal	550	Def. física +5%

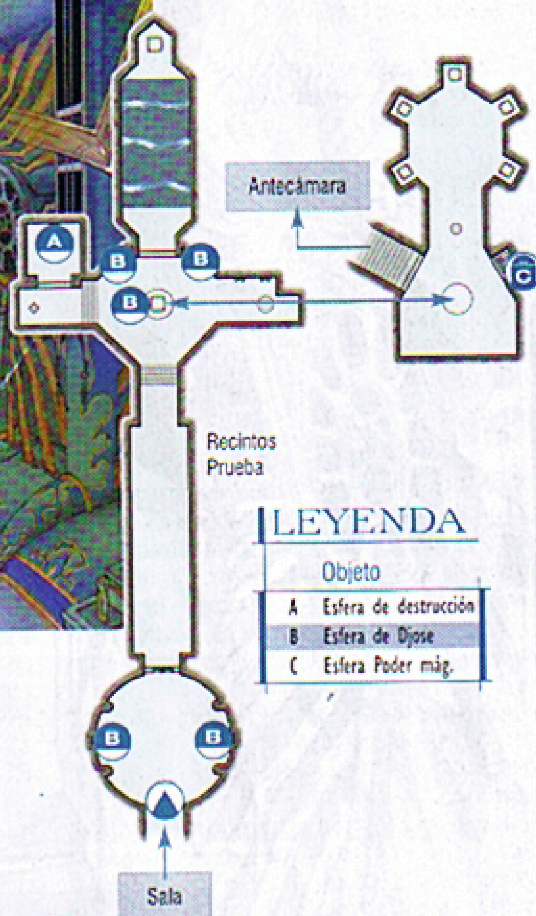
Objetos	Guiles
Poción	50
Cola de fénix	100
Antídoto	50
Colirio	50
Hierba del eco	50
Aguja de oro	50





DJOSE/PRUEBA





LEYENDA

	Objeto
A	Esfera de destrucción
B	Esfera de Djose
C	Esfera Poder mág.

PRUEBA

Encontrarás una Esfera de Djose en el hueco de la pared de la izquierda y otra en el de la derecha. Colócalas en la puerta del norte (Fig. 1). Entra en la siguiente cámara y fíjate en el suelo alrededor del altar: tu objetivo es iluminar todas las partes del símbolo. Quita de la pared una de las dos Esferas de Djose que hay al norte (Fig. 2). Ve al este y colócala en uno de los dos huecos de la pared (Fig. 3). Luego, saca de la otra pared lateral la esfera gemela de la primera y colócala junta a ésta. El altar que está bajo el techo se iluminará (Fig. 4). Ahora, empuja el altar que está en el centro de la habitación hacia el este, justo hasta debajo de la luminosa piedra colgante; la Esfera de Djose que estaba en el altar que has arrastrado se cargará de energía (Fig. 5). >>



01



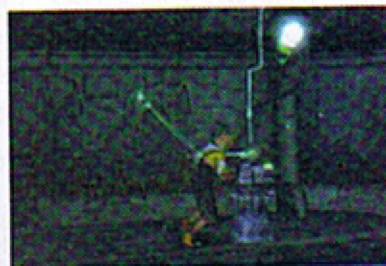
02



03



04



05



>> Extrae la esfera cargada e introdúcela en el hueco a la derecha de la puerta que hay en el centro de la sala (Fig. 6). La puerta se abrirá. Ahora vuelve al este, debajo de la luminosa piedra colgante, quita las dos esferas de Djose y ponlas en el altar que habías arrastrado hasta allí (Fig. 7); ve al oeste, pisa el interruptor brillante y el altar se teletransportará al centro de la habitación (Fig. 8). Ahora, empújalo hacia el norte, entrando en la habitación con el campo eléctrico. Salta a la plataforma (Fig. 9). Encontrarás un altar en el extremo norte: empújalo hacia el norte (Fig. 10), y el símbolo del ojo que hay en el suelo de la cámara central se encenderá.

06

07



08



09



10

Vuelve atrás y pisa de nuevo el interruptor brillante del oeste para que el altar reaparezca en el medio de la sala (Fig. 11). Quita la Esfera de Djose cargada de energía de la pared y ponla en el hueco de la izquierda (Fig. 12): se encenderá otra parte del símbolo. Quita las dos Esferas de Djose del altar y llévatelas, de una en una; no hay otra forma, a la habitación del sur. Allí, coloca las esferas en los huecos de las paredes laterales (Fig. 13). El símbolo completo se encenderá (Fig. 14) y el altar se convertirá en una plataforma que elevará a Tidus hacia el nivel superior.



11

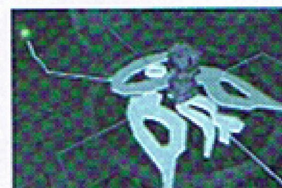


12

En la habitación del norte encontrarás a cinco altares. Empújalos todos contra la pared (Fig. 15). Aparecerán unas escaleras cerca del ascensor y un nuevo altar surgirá en el centro del pasillo (Fig. 16). De momento, no te acerques a las escaleras; vuelve abajo en el ascensor. Ahora, verás una esfera en la pared junto al interruptor, al oeste (Fig. 17). Si la tocas, la pared se abrirá y encontrarás una Esfera de destrucción. Llévatela arriba y colócala en el altar (Fig. 18). Se abrirá una alcoba secreta y recibirás (Fig. 19) un objeto extra: una Esfera de Poder mágico. Ya puedes usar las escaleras para entrar en la Antecámara del templo.



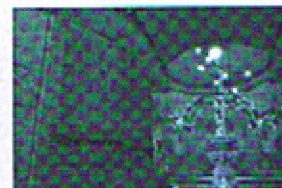
13



14



15



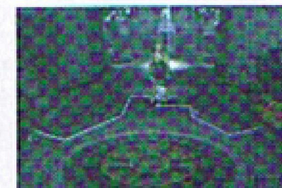
16



17



18

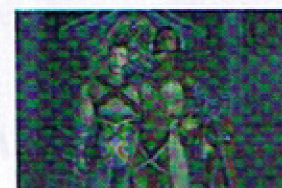


19

ADIÓS A DJOSE

Mientras tú estás ocupado con Dona (Fig. 20), Yuna está captando un nuevo eón. Si te vas hacia la salida, aparecerá Yuna con su nuevo eón: Ixion. Antes de irte, puedes acudir al Puesto del Viajero para abrir un cofre con un Ambidextro para Wakka. Luego, ve en busca de Yuna a la Celda de las monjas. Habla con la persona que está junto a ella para que se despierte. Guarda la partida enfrente del Puesto del Viajero. En el camino hacia la bifurcación del sur, charla con las personas del puente: te regalarán una Alabarda (Fig. 21), dos Ultrapociones y diez Pociones.

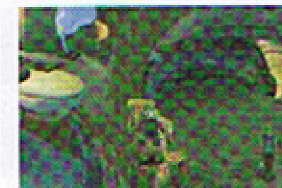
El camino desde Rocas Hongo/Restos del arma hacia el sur está desbloqueado de nuevo (consulta la página 84). Ahora puedes acceder al área del sur de la Senda de las Rocas Hongo cruzando una pila de cajas al suroeste (Fig. 22). Por supuesto, este rodeo no tiene mucho sentido si sólo es para abrir un cofre que contiene cuatro Agujas de oro; sin embargo, por aquí, teóricamente, puedes volver a Luca y, desde allí, regresar incluso a Besaid.



20



21



22



CÓMO JUGAR
PERSONAJES
PASO A PASO
OBJETOS
MONSTRUOS
BLITZBOL
SECRETOS

RÍO DE LA LUNA

LEYENDA

	Objeto	Ctd.
A	Antídoto	4
B	Éter	1
C	Diccionario albhed 12	1
D	Guiles	5000
E	Esfera llave nv. 1	3
F	Esfera Def. mágica	1
G	Omnipoción	1
H	Cola de fénix	2
I	Alma de invocador	1
J	Poción X	1



Guadosalam

Senda norte

Orilla norte

Shupaf norte

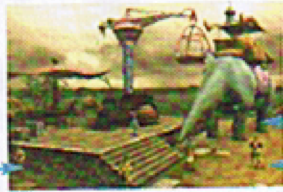








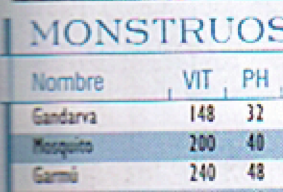






Shupaf sur





Senda sur

Orilla sur

Camino de Djose



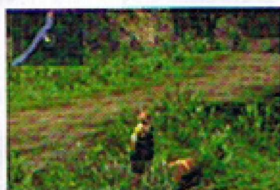
MONSTRUOS

Nombre	VIT	PH	Robar
Gandarva	148	32	Bola eléctrica x1 / x2
Mosquito	200	40	Antídoto / Colmillo venenoso
Garmú	240	48	Ultrapoción / Polvo somnífero
Lasca	400	48	Ultrapoción / Remedio hypello
Fungo	540	44	Mina enmudecedora / Éter
Flan de nieve	600	48	Aire antártico x1 / x2
* Jaula albhed	4000	660	Poción
Ochú	7200	180	Panacea x1 / x2



EL REENCUENTRO

Sigue el camino hacia el norte, y no te olvides de los cuatro cofres que están junto al sendero. Dos de ellos contienen tres Esferas de llave nivel 1 cada uno, uno tiene una Poción X y otro una Esfera de Defensa mágica. En el mapa verás bien los rinconcitos donde se encuentran (Fig. 1). Durante el trayecto, también te toparás con Shelinda y con los dos rivales Ronso de Kimahri, Biran y Yenke (Fig. 2). Al norte, Belgemine te espera para desafiarte. Igual que la otra vez, curará a los eones de Yuna antes de la batalla (Fig. 3). Lo mejor es asegurar que Yuna o sus eones lleguen a este combate con los Indicadores de Turbo a tope.



01



02



03

BATALLA DE EONES, 2ª PARTE

Ya que Belgemine invoca a Ixion, deberías seleccionar a Ifrit (Fig. 4). Recuerda que Ifrit puede curarse con Fuego. Si Ixion consigue cargarse a Ifrit, siempre te queda Valefor. Normalmente, bastan los ataques físicos hasta que se llene el Indicador de Turbo para luego usar el Fuego infernal (Fig. 5). Tu oponente tira la toalla cuando le causas unos 6.000 puntos de daño. Si ganas, se te premiará con dos Escamas de dragón, y si pierdes, recibirás seis Bombas de humo. Acabe como acabe la batalla, te regalarán un Alma de invocador con la que podrás adiestrar a tus eones para que aprendan nuevas habilidades, siempre y cuando tengas los objetos necesarios. Ahora, sigue hacia el norte en dirección al Shupaf sur.



04



05

CONSEJOS

Para empezar, deberías instruir a tus eones en las habilidades Afinar puntería, Ánimo, Concentración y Premonición. Para ello, necesitarás objetos como Esferas de habilidad, Esferas de magia, Esferas de vigor o Esferas de agilidad, en cantidades de cinco o diez para cada cosa. Si has ganado las dos Escamas de dragón, podrás enseñar Aqua+ a un eón. Si no tienes suficiente cantidad del objeto en cuestión, el juego no te dirá cuántos te faltan. Consulta esta información en la página 19 del capítulo "Cómo jugar".

EN EL SHUPAF SUR

Si le prestaste dinero al principio del juego, encontrarás a Oaka al este del Shupaf. El cofre que tiene a su lado contiene dos Colas de fénix. La mujer de las escaleras vende algunos productos (Tienda 1), al igual que el tipo grandote que está más a la derecha (Tienda 2). Ve hacia la tienda del oeste, donde está el piloto del Shupaf, y habla con el personaje vestido de azul frente a la grúa para continuar el viaje (Fig. 6). Antes de hacerlo, saca los 5.000 Guiles del cofre que hay detrás de Lulu en la tienda. El hombre apoyado en la esquina derecha también es comerciante (Tienda 3). Cuando te vayas de la tienda, sal hacia el este. Al reaparecer en la escena, verás a una mujer delante de la tienda (Fig. 7): también vende algunas cosas caras (Tienda 4). Guarda la partida antes de salir del Shupaf (Fig. 8), y equipa a Wakka y Tidus con armas que tengan las habilidades Efecto Rayo o Efecto Freno. Puede ser buena idea hacer acopio de pociones.



06



07



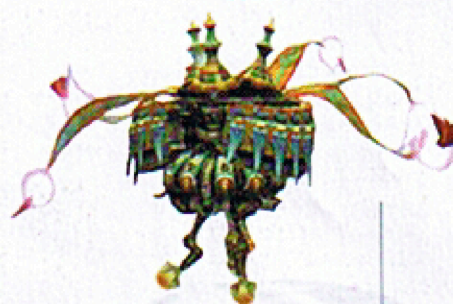
08



OAKA

Equipo	Guiles	Habilidades
Doble filo	2175	Efecto Fuego, Efecto Frío
Ambidextro	975	Atq. físico +5%, Atq. físico +3%
La víbora	3075	Atq. mágico +5%, Efecto Veneno
Anillo de mitrilo	1575	Def. mágica +5%, Def. física +5%
Aro esmeralda	1125	Def. mágica +5%, Def. física +3%
Manilla depurativa	1425	Defensa Veneno, AntiRayo en apuros

Objetos	Guiles
Poción	50
Cola de fénix	100
Antídoto	50
Colirio	50
Hierba del eco	50
Aguja de oro	50



JAULA ALBHED

VIT: 4000 PH : 660

Robar : Poción

Puntos débiles: Freno

Características elementales:

Elemento	
Fuego:	Mitad
Rayo:	Daño x 1.5
Agua:	Mitad
Frío:	Mitad

TIENDA 1

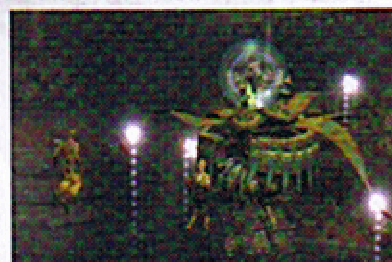
Equipo	Guiles	Habilidades
Escudo de sol	1968	Def. física +5%, Defensa Ceguera
Anillo depurativo	1781	Def. física +5%, Defensa Veneno
Bloqueo final	1968	AntiRayo en apuros, AntiFuego en apuros
Aro sonoro	1968	Def. física +5%, Defensa Mudez
Placa relajante	3281	Def. física +5%, Defensa Piedra
Manilla de Sobek	3843	Def. física +5%, Agua x 1/2

Objetos	Guiles
Poción	62
Cola de fénix	125
Antídoto	62
Colirio	62
Hierba del eco	62
Aguja de oro	62

TIENDA 2

Equipo	Guiles	Habilidades
Escudo depurativo	2850	Def. mágica +5%, Defensa Veneno
Anillo antiAgua	3150	Def. mágica +5%, AntiAgua en apuros
Brazal relajante	5250	Def. mágica +5%, Defensa Piedra
Aro esmeralda	2250	Def. mágica +5%, Def. mágica +3%
Placa de sol	3150	Def. mágica +5%, Defensa Ceguera
Manilla de Ageb	6150	Def. mágica +5%, Frío x 1/2

Objetos	Guiles
Poción	100
Cola de fénix	200
Antídoto	100
Colirio	100
Hierba del eco	100
Aguja de oro	100



09

TIENDA 3

Equipo	Guiles	Habilidades
Sable de cazador	2250	Atq. físico +5%, Ojo penetrante
Sable ardiente	3750	Atq. físico +5%, Efecto Fuego
Balón helado	3750	Atq. físico +5%, Efecto Frío
Lanza doble	8700	Penetración, Efecto Fuego, Efecto Frío
Noche sin luna	6150	Penetración, Efecto Ceguera

Objetos	Guiles
Poción	100
Cola de fénix	200
Antídoto	100
Colirio	100
Hierba del eco	100
Aguja de oro	100



10

TIENDA 4

Equipo	Guiles	Habilidades
Vara nocturna	7076	Atq. mágico +5%, Efecto Ceguera
Cait Sith letal	14892	Efecto Muerte
Cait Sith venenoso	5688	Atq. mágico +5%, Efecto Veneno
Lanza de poder	5827	Atq. mágico +5%, Atq. físico +5%, Penetración
Lanza de rayo	6937	Atq. mágico +5%, Efecto Rayo, Penetración

Objetos	Guiles
Poción	92
Cola de fénix	185
Antídoto	92
Colirio	92
Hierba del eco	92
Aguja de oro	92



11

ESTRATEGIA

Libran esta batalla Tidus y Wakka (Fig. 9). Las armas de Efecto Rayo son útiles, igual que las de Prisa y Freno. Si tienes la oportunidad de utilizar el Turbo de Wakka, intenta conseguir al menos dos símbolos de color amarillo (es decir, de elemento Rayo).

Tu rival usará el Cañón acuático durante dos turnos (Fig. 10). Al tercero, nadará hacia arriba y preparará sus Bombas de profundidad. Luego, desencadenará una explosión masiva que provocará el estado alterado Ceguera. Si le quitas más de 500 puntos de VIT entre estas dos acciones, la explosión parará y la Jaula albhed volverá a las profundidades (Fig. 11). Podrías usar Provocación para amedrentarla, pero entonces su ataque físico será más potente en los dos turnos siguientes. Si tus personajes son demasiado débiles para infligir los 501 puntos de daño necesarios a su VIT, tu única opción es usar pociones antes de la explosión.

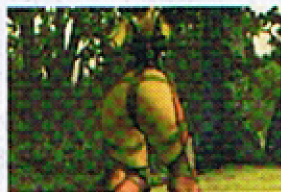


EN EL SHUPAF NORTE

Puedes guardar la partida otra vez al llegar a la orilla opuesta. Oaka te estará esperando en el oeste con un saco lleno de objetos. Verás el Diccionario albhed 12 sobre la rampa que se encuentra a la derecha de Oaka (Fig. 12). Yendo un poco más al oeste, hay otro cofre con Éter. Si vas más al oeste todavía, un nuevo guardián se unirá a tu grupo. Tidus tropezará con una vieja conocida, Rikku, en la orilla del río (Fig. 13).



12



13

OAKA

Objetos	Guiles
Poción	50
Cola de fénix	100
Antídoto	50
Colirio	50
Hierba del eco	50
Aguja de oro	50

RIKKU

Una batalla simulada pondrá de relieve algunas de las habilidades de Rikku. Puede robar el contenido de cofres, en los que hallará verdaderos tesoros: Escamas de dragón o Brebajes de salud (Fig. 14). Rikku tiene un Turbo fascinante: Alquimia. Con él puede combinar objetos muy distintos con resultados tan remarcables (Fig. 15) como imprevisibles. Para mostrarlo combinará dos Almas de born, pero puedes combinar los objetos que tengas.

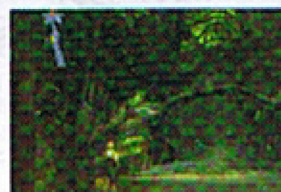


14

Adelanta a Rikku tanto como puedas en el Desarrollo. Es muy débil al principio, por lo que necesita intervenir en muchas batallas para coger práctica. Durante las siguientes batallas, mira bien si hay cofres, y no te olvides de abrir los dos que encontrarás por el camino (Fig. 16). Uno contiene cuatro Antídotos, mientras que el otro contiene una Omnipoción. Continúa hacia el norte en dirección a Guadosalam. Verás una esfera del viajero marcada en el mapa frente a la entrada, pero no aparecerá hasta que entres en Guadosalam.



15



16

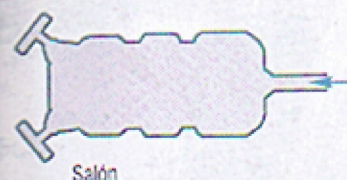




GUADOSALAM

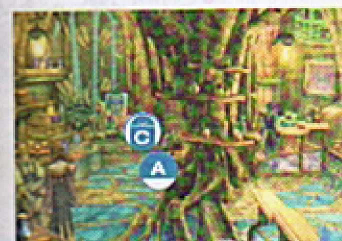
El Etéro





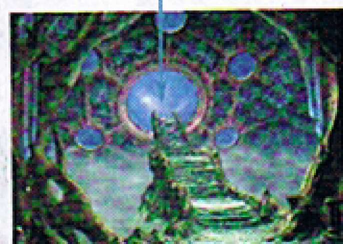
Salón

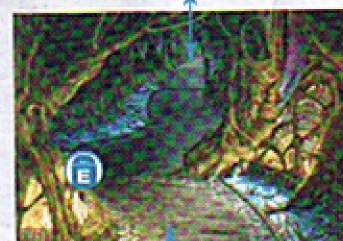
Casa



Mansión de Seymour/ Entrada

Puerta al Etéreo





Ruta al Etéreo

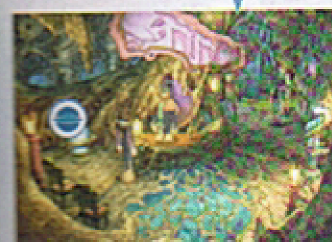
Llanura de los Rayos

Guadosalam

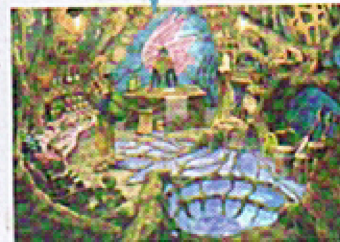
Casa



Río de la Luna



Fonda



Tienda

LEYENDA

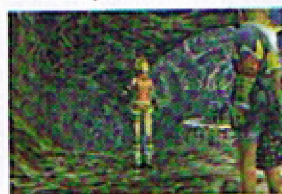
	Objeto	Ctd.
A	Diccionario albhed 13	1
B	Elixir	1
C	Guiles	3000
D	Ultrapoción	2
E	Bola fulminante	8
F	Omnipoción	1



BIENVENIDOS A LA TIERRA DE LOS GUADO

Cuando Tromell y Yuna se hayan marchado, Rikku explicará la nueva opción "Reforma" (Fig. 1). En la Fonda de la derecha hay un monitor en el que puedes practicar la lucha contra una Máscara y el Férreo. Como el camino a la Llanura de los Rayos está cortado, aprovecha para echar un vistazo por los alrededores. Abre los cofres, y encontrarás una Omnipoción y un Elixir (Fig. 2). Entra en la casa del noroeste y coge los 3.000 Guiles que están en el cofre (Fig. 3).

Tampoco olvides llevarte el Diccionario albhed 13 que está junto al pilar. Verás a Oaka en la Tienda: vende los mismos productos que su colega del mostrador, pero a mejor precio. Luego, ve por la doble puerta roja al norte para entrar en la residencia de Seymour Guado.



01



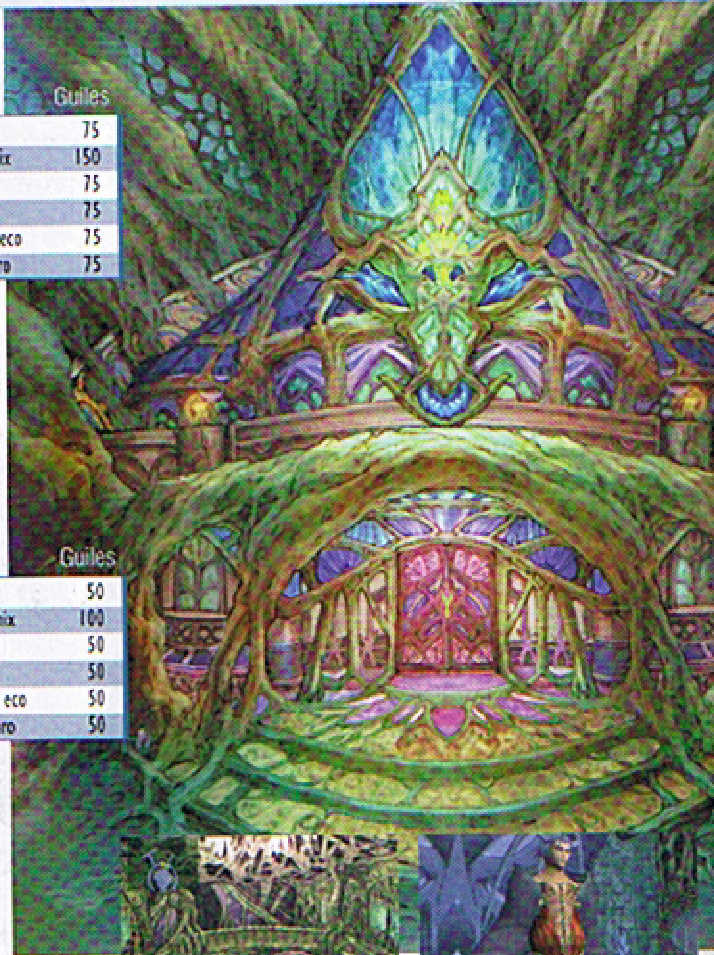
02



03

CONSEJOS

La nueva función Reforma es muy útil, pero para amortizarla tienes que usar mucho la habilidad Robar de Rikku. Con distintos objetos puedes añadir habilidades a tus armas; las que tengan espacios libres de habilidad son especialmente valiosas. En teoría, puedes llegar hasta el final de Final Fantasy X sin usar esta opción, pero no es recomendable intentarlo. Encontrarás una lista de todas las habilidades para las armas y demás equipo en el capítulo "Objetos".



TIENDA

Equipo	Guiles	Habilidades
Sable barroco	1237	Atq. físico +5% (I)
Vara brillante	1237	Atq. mágico +5% (I)
Ambidextro	1237	Atq. físico +5% (I)
Mogu obediente	1237	Atq. mágico +5% (I)
Alabarda	2475	Penetración, Atq. físico +5% (I)
Hoja dúctil	2475	Penetración, Atq. físico +5% (I)
Devastadora	1237	Atq. físico +5% (I)
Escudo de Thor	3487	Rayo x 1/2 (I)
Anillo de Thor	3487	Rayo x 1/2 (I)
Brazal de Thor	3487	Rayo x 1/2 (I)
Aro de Thor	3487	Rayo x 1/2 (I)
Placa de Thor	3487	Rayo x 1/2 (I)
Manilla de Thor	3487	Rayo x 1/2 (I)
Pelta de Thor	3487	Rayo x 1/2 (I)

Objetos	Guiles
Poción	75
Cola de fénix	150
Antídoto	75
Colirio	75
Hierba del eco	75
Aguja de oro	75

OAKA

Equipo	Guiles	Habilidades
Doble filo	2175	Efecto Agua, Efecto Rayo
Belladona	3075	Atq. mágico +5%, Efecto Veneno
Apagón	3075	Efecto Ceguera (I)
Cait Sith letal	12825	Atq. mágico +5%, Efecto Muerte
Hoja dúctil	1650	Penetración, Atq. físico +5% (I)
Devastadora	825	Atq. físico +5% (I)
Escudo de Thor	2325	Rayo x 1/2 (I)
Anillo de Thor	2325	Rayo x 1/2 (I)
Brazal de Thor	2325	Rayo x 1/2 (I)
Aro de Thor	2325	Rayo x 1/2 (I)
Placa de Thor	2325	Rayo x 1/2 (I)
Manilla de Thor	2325	Rayo x 1/2 (I)
Pelta de Thor	2325	Rayo x 1/2 (I)

Objetos	Guiles
Poción	50
Cola de fénix	100
Antídoto	50
Colirio	50
Hierba del eco	50
Aguja de oro	50

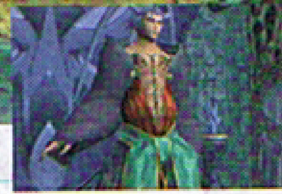
LA MANSIÓN DE SEYMOUR

Encontrarás un cofre con dos Ultrapociones oculto en el nivel superior (Fig. 4). Tromell aparecerá si intentas irte, o sea que síguele al Salón. Habla con todos; al rato, Seymour Guado se dejará caer por allí(Fig. 5).

Fuera, volverás a reunirte con los demás. Toma el camino hacia el sur (Fig. 6), en dirección al Etéreo; el guardián parece haber cambiado de opinión y ahora te dejará pasar. Tras una esquina de la Ruta al Etéreo, hay un cofre escondido con ocho Bolas fulminantes (Fig. 7).



04



05



06



07

EL ETÉREO



08

En las escaleras que llevan a la Puerta podrás hablar con la gente. Una vez dentro, dirígete a Wakka (Fig. 8). Tras la siguiente secuencia de vídeo, verás que la espada de la Fraternidad de Tidus tiene tres habilidades nuevas: Ataque físico +10%, Efecto Agua y Ojo penetrante. Tu visita al Etéreo finaliza con una larga conversación con Yuna.

DESTINO: MACALANIA

Vuelve a la casa de Seymour Guado. Al oeste, Shelinda estará esperando en la salida que conduce a la Llanura de los Rayos (Fig. 9). Antes de hablar con Shelinda, charla con tus amigos guardianes. Encontrarás a Rikku cerca de las Tiendas (Fig. 10), y justo en la entrada, te tropezarás con Kimahri. También podrás conversar con Lulu y confesarle cuál de tus compañeras te gusta más. Cuando los demás guardianes estén reunidos, ve hacia la salida para hablar con Shelinda, quien te informará de la salida de Seymour Guado. Ahora, tienes que ir en dirección a la Llanura de los Rayos.



09

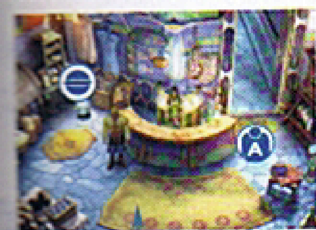


10

LLANURA DE LOS RAYOS



Casa Rin





Ante Casa Rin

Bosque de Macalania

Zona norte

Zona sur

Guadosalam

LEYENDA

	Objeto	Ctd.
A	Diccionario albhed 14	1
B	Éter	1
C	Guiles	2000
D	Guiles	5000
E	Ultrapoción	2
F	Cola de fénix	2
G	Panacea	1
H	Balón de agua	1
I	Poción X	1
J	Escudo de Thor	1

MONSTRUOS

Nombre	VIT	PH	Robar
Airos	200	92	Bola eléctrica / Bola fulminante
Buel	230	92	Ultrapoción / Estimulante
Gecko	265	92	Aguja de oro / Granada pétrea
Kusarik	445	92	Ultrapoción / Reloj de plata
Cactilio X	500	350	Cola de chocobo
Ente dorado	1200	92	Bola eléctrica x1 / x2
Máscara	1498	262	Manto de luna x1 / x2
Férreo	3600	800	Manto de luz



RAYOS Y TRUENOS

Tu viaje hacia el norte se ve entorpecido por la continua tormenta de la Llanura de los Rayos. Para evitar que te parta un rayo, tendrás que pulsar ⊗ en cuanto veas un resplandor blanco en la pantalla. Entonces, Tidus dará un grácil salto y esquivará el relámpago (Fig. 1); pero si no lo haces bien, se quedará tirado en el suelo (Fig. 2). Por suerte, un solo rayo no hace ningún daño. Bajo las torres, por cierto, no te alcanzará ningún relámpago. Los monstruos están habituados a las tormentas, o sea que mejor evita usar armas con la habilidad Efecto Rayo. Efecto Agua es eficaz en general, igual que Piedra. Naturalmente te será útil estar protegido contra el elemento Rayo (Fig. 3).


01


02


03

CONSEJOS

Si consigues evitar al menos cinco rayos seguidos, encontrarás un cofre frente a la Casa del Viajero, hacia el norte. Cuidado al terminar las batallas, porque en cualquier momento puede caer un rayo. Si esquivas 200 relámpagos seguidos, recibirás el mayor premio. Este peligroso logro resulta más fácil si tienes la habilidad Ningún encuentro, aunque seguramente te interese posponer este reto para más tarde. Consulta el capítulo "Secretos" para ver la lista completa de premios que puedes conseguir.

UN PROBLEMA ESPINOSO

Encontrarás un cofre con dos Colas de fénix frente a la primera esfera del viajero. Si te quedas a la izquierda, hallarás dos cofres más: uno con dos Ultrapociones, y otro con 5.000 Guiles (Fig. 4). Verás una piedra extraña justo enfrente del tercer cofre. No pasa nada si te limitas a examinarla; pero si pulsas ⊜, el espíritu de un Cactilio X emergerá de la piedra (Fig. 5). A partir de ahora, los Cactilios X serán uno más de los enemigos con los que te las vas a ver. Aunque estos oponentes parezcan relativamente inofensivos, tienen el formidable ataque Mil espinas que arranca 1.000 puntos de VIT. También es bastante difícil asestarles un golpe. En conclusión, que lo mejor es invocar a un eón o dejar las piedras en paz por el momento...

Si cruzas hacia el este, hallarás a Maechen bajo una torre (Fig. 6). Shelinda está debajo de la siguiente. Al este, en un rincón, encontrarás un Balón de agua así como la segunda piedra Cactilio X (Fig. 7). Si activas también esta piedra, puede que tengas que enfrentarte a dos Cactilios X a la vez a partir de ahora. Si avanzas hacia el extremo norte del punto Llanura de los Rayos/Zona sur, el grupo se tomará un descanso en la Casa de Rin.


04


05

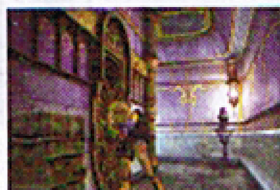

06


07

LA CASA DEL VIAJERO

Aquí encontrarás equipo con protección contra Rayo a precios muy razonables. Hojea el libro "Anales del Invocador" que hay encima del mostrador. En él se afirma que hay que examinar las piedras Cactilio X. Si hablas con Rikku, el mismísimo Rin aparecerá. Salúdale y te preguntará qué tal llevas el aprendizaje de la lengua de los albhed. Contesta que deseas obtener el Diccionario albhed 14. Sólo entonces podrás ir por el pasillo de la derecha y ver cómo le va a Yuna (Fig. 8).

Cuando regreses a la habitación principal, verás el libro "Todo sobre los rayos" en la mesa detrás de Kimahri. Échale un vistazo para ver cómo se te ha dado eso de esquivar los relámpagos. Habla con Rikku si quieres irte de aquí. En medio del camino, hay un Escudo de Thor (Fig. 9). Gracias a su propiedad Inmune al Rayo, el escudo ofrece protección total contra este elemento. Si has esquivado muy bien (o muy mal) los rayos, encontrarás un cofre con muchos (o pocos) objetos distintos frente a la puerta de la Casa del Viajero la próxima vez que vuelvas (Fig. 10).


08


09


10

Llanura de los rayos

TIENDA

Equipo	Guiles	Habilidades
Sable barroco	825	Atq. físico +5% (I)
Vara brillante	825	Atq. mágico +5% (I)
Ambidextro	825	Atq. físico +5% (I)
Mogu obediente	825	Atq. mágico +5% (I)
Alabarda	1650	Penetración, Atq. físico +5% (I)
Hoja dúctil	1650	Penetración, Atq. físico +5% (I)
Devastadora	825	Atq. físico +5% (I)
Escudo de Thor	2475	Rayo x 1/2, VIT +5%
Anillo de Thor	2475	Rayo x 1/2, VIT +5%
Brazal de Thor	2475	Rayo x 1/2, VIT +5%
Aro de Thor	2475	Rayo x 1/2, VIT +5%
Placa de Thor	2475	Rayo x 1/2, VIT +5%
Manilla de Thor	2475	Rayo x 1/2, VIT +5%
Pelta de Thor	2475	Rayo x 1/2, VIT +5%

Objetos	Guiles
Poción	50
Cola de fénix	100
Antídoto	50
Colirio	50
Hierba del eco	50
Aguja de oro	50
Granada	300
Mapa	50

LLANURA DE LOS RAYOS/ZONA NORTE

Un nuevo monstruo merodea por la zona norte de la Llanura de los Rayos: el Férreo (Fig. 11). Si tu grupo tiene suficiente experiencia en batallas, no deberías tener muchos problemas con esta imponente criatura. Los ataques con Sueño y Ceguera no suelen tener efecto, pero Veneno, Freno y Piedra van muy bien.



11

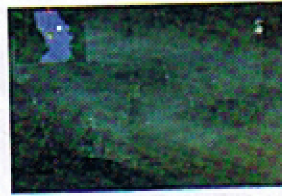
Si te interesa conseguir una Poción X, tendrás que desviarte un poco al sureste por detrás de la Casa de Rin (Fig. 12). Sólo encontrarás el siguiente cofre después de que Yuna insista en que el grupo se tome otro descanso (Fig. 13). Tras unas ruinas, verás un cofre que contiene Éter. Si sigues hacia Macalania, encontrarás otros 2.000 Guiles además de una Panacea.



12



13



14



15

CONSEJOS

Yendo hacia el oeste, verás de nuevo un par de piedras Cactilio X (Fig. 14). Si la piedra brilla, pulsa ⊗ para examinarla. No podrás activar más de tres piedras Cactilio X en total. A partir de este momento, sin embargo, estos malos bichos proliferarán de tres en tres (Fig. 15).

BOSQUE DE MACALANIA

Lago Macalania
Camino al lago
Centro
Zona norte
Fuente de esferas
Centro
Zona norte
Zona sur
Llanura de la Calma
Zona sur
Llanura de los Rayos

MONSTRUOS

Nombre	VIT	PH	Robar
Avispa	360	240	Ultrapoción / Colmillo venenoso
Iguion	370	240	Aguja de oro / Granada pétrea
Mulfú	580	240	Ultrapoción / Remedio hypello
Ente azul	1500	240	Escama de pez x2 / x3
Kuspo	2700	520	Ultrapoción / Omnipoción
Quimera	5250	1220	Aire antártico / Bola fulminante
• Esfera amorfa	12000	3420	Éter / Éter+

LEYENDA

	Objeto	Ctd.
A	Diccionario albhed 15	1
B	Guiles	2000
C	Esfera de Jecht	1
D	Cola de fénix	3
E	Panacea	1
F	Cait Sith dormilón	1



EL EFECTO MARIPOSA

Tras una breve conversación cerca de la ESFERA DEL VIAJERO, sigues adelante hacia el templo. Puesto que la ruta del noreste está bloqueada, deberás ir hacia el norte (Fig. 1). El bosque oculta varios cofres, el primero de los cuales contiene un Cait Sith dormilón (Fig. 2). Varios de estos cofres están tapados por hojas y ramas. El segundo cofre, en el que hay 2.000 Guiles, está en medio del sendero. En la sección centro del bosque encontrarás un cofre escondido bajo una raíz, el cual encierra tres Colas de fénix. Al final de esta sección, hallarás una extraña criatura que te hablará de Las mariposas del Bosque de Macalania (Fig. 3). Si quieres comenzar este minijuego, limítate a tocar la mariposa con franjas azules y rojas que revolotea por ahí cerca. Si no, sigue tu camino. En el Camino al lago puedes abrir el cofre que hay junto a un árbol: encontrarás una Panacea.

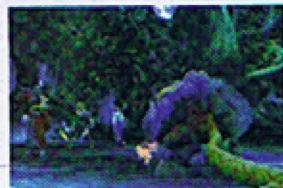

01


02


03

CONSEJOS

Las Quimeras son mucho más fuertes que los demás oponentes a los que te has enfrentado hasta ahora (Fig. 4). Para empeorar las cosas, Ceguera y Mudez sólo afectan a una de las tres cabezas de esta criatura, mientras que Sueño es totalmente inútil. Fuego y Agua sólo le causan la mitad del daño normal. Si no puedes usar Efecto Piedra, lo mejor es aplicar Freno, Ataque demora o Intimidar. Kimahri puede aprender la habilidad Vaho acuático de este monstruo.


04

LAS MARIPOSAS DEL BOSQUE DE MACALANIA

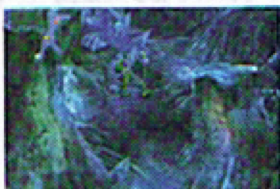
Este divertido minijuego tiene lugar en las secciones Bosque de Macalania/Centro y Bosque de Macalania/Zona norte. Para iniciarlo, limítate a tocar la mariposa con franjas azules y rojas poco después de llegar al final de la sección en cuestión (Fig. 5, Fig. 6). En cada caso, sólo tendrás 40 segundos para tocar siete mariposas azules. Si tocas una roja por error, tendrás que luchar en una batalla que te robará un tiempo inestimable. En la sección Centro, el premio será un cofre con una Esfera de PM, mientras que en la Zona norte obtendrás un cofre con Éter. Más adelante, podrás volver a jugar a este minijuego en condiciones más difíciles y con premios más valiosos (consulta el capítulo "Secretos").

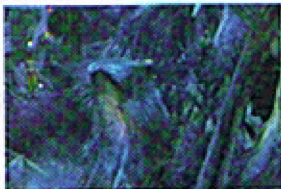

05


06

REGATEAR CON OAKA

Encontrarás a Oaka junto a la esfera del viajero que hay en el Camino al lago (Fig. 7). Si no le compras nada de entrada, te preguntará si es que no te gustan sus precios. Para conseguir un 25% de rebaja, contéstale: "Demasiado caro". Si seleccionas la otra respuesta, en cambio, ¡subirá los precios en un 25%! Examina los matorrales de la derecha y darás con el Diccionario albhed 15 (Fig. 8). Por ahora no puedes avanzar más, o sea que tienes que continuar hacia el noreste. Pero, antes, guarda la partida, porque estás a punto de participar en una batalla de padre y muy señor mío.

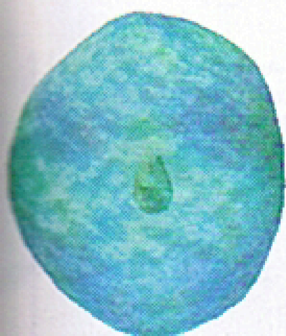

07


08

OAKA

Equipo	Guiles	Habilidades
Hoja sónica	12100	Iniciativa
Vara nocturna	7650	Atq. mágico +5%, Efecto Ceguera
Balón helado	3750	Atq. físico +5%, Efecto Frío
Hoja dúctil	3300	Penetración, Atq. físico +5% (I)
Mitón de poder	3150	Atq. físico +5%, Atq. mágico +5%
Aro de Ageb	4950	Frío x 1/2, VIT +5%
Placa de Sobek	4950	Agua x 1/2, Atq. mágico +5%

Objetos	Guiles
Poción	100
Ultrapoción	1000
Cola de fénix	200
Antídoto	100
Colirio	100
Hierba del eco	100
Aguja de oro	100



ESFERA AMORFA

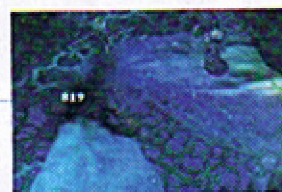
VIT: 12000	PH: 3240
Robar: Éter, Éter+	
Puntos débiles: –	
Características elementales:	
Fuego:	Variable
Rayo:	Variable
Agua:	Variable
Frío:	Variable



09



10



11



12

ESTRATEGIA

Lo mejor es emplear armas no elementales, porque este adversario cambiará sus características elementales durante la batalla (Fig. 9). En caso de emergencia, también puedes abrir el menú "Armas" y cambiar tu equipo durante la batalla.

Los ataques físicos sólo causan daños menores (Fig. 10), así que este enemigo lo contrarrestarás con un ataque mágico. Por la magia que utiliza la Esfera amorfa puedes saber cuáles son sus características elementales en ese momento y, por lo tanto, las magias del elemento opuesto que debes usar (Fig. 11). El monstruo cambia su estructura elemental tras tu ataque mágico, o sea que tendrás que volver a atacarle físicamente para ver cuál es su nuevo elemento y, luego, usar la magia opuesta. Si Ifrit, Ixion o Yuna tienen llenos los Indicadores de Turbo, tendrás media batalla ganada. Usa Fuego infernal si tu oponente lanza Hielo, y contrarresta Aqua con Electrocución final (Fig. 12).

Si usas el Turbo de un eón para despachar a tu enemigo, el combate acabará con un Exterminio y tus personajes recibirán nada menos que 4.860 PH. Usa todos los personajes en al menos un turno de la batalla para que todos se beneficien de tan generoso resultado.

NOTICIAS DE JECHT

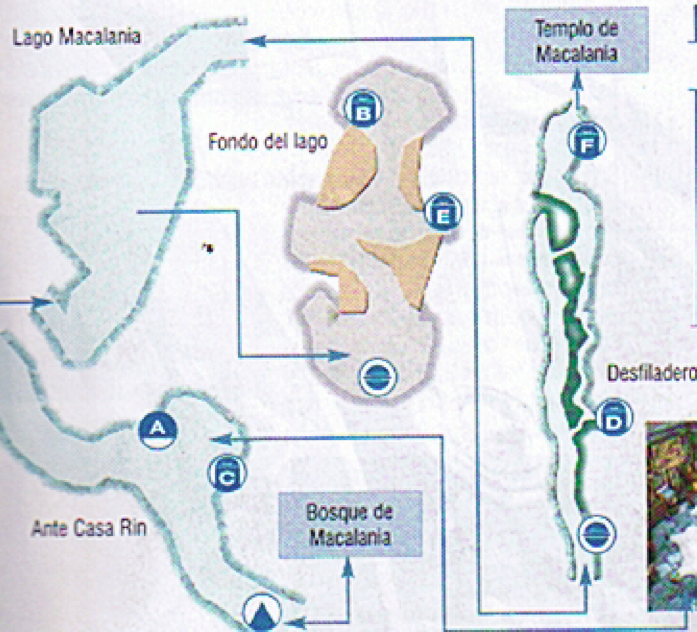
Tras la victoria, hallarás una Esfera de Jecht con la que Auron aprenderá la técnica Turbo Estrella fugaz. Con ella, podrá echar a los enemigos del campo de batalla, siempre y cuando no sean inmunes a Expulsión.

Oaka se dirige al norte; deberías seguirle. Recuerda que ahora puedes ir hacia el sureste, en dirección al punto donde encontraste el Diccionario albhed 15. Si tomas este camino (Fig. 13), llegarás a una ESFERA DEL VIAJERO, situada en la sección sur del Bosque de Macalania, sin que te ataque ningún monstruo. También puedes volver a iniciar el minijuego Las mariposas del Bosque de Macalania.. Esta vez, el límite de tiempo es menor (30 segundos), pero los premios son más generosos.



13

LAGO MACALANIA



MONSTRUOS

Nombre	VIT	PH	Robar
Ojo diabólico	310	300	Ultrapoción / Estimulante
Lobo de nieves	400	300	Polvo somnífero x1 / x2
Mafü	710	300	Ultrapoción / Remedio hypello
Soldado guado	1200	290	Ultrapoción / Poción X
Flan de hielo	1350	300	Aire antártico x1 / x2
• Cañón albhed	16000	4400	Manto de luna x1 / x2
• Sonda albhed	1000	220	Ultrapoción x1 / x2
• Wendigo	18000	2000	Ultrapoción / Poción X

LEYENDA

	Objeto	Ctd.
A	Diccionario albhed 16	1
B**	Avenger	1
C*	Guiles	4000
D*	Esfera llave nv. 1	1
E**	Esfera llave nv. 2	1
F*	Omnipoción	1

* Tras la batalla contra el Cañón albhed
** Después de la Prueba



LAGO MACALANIA/CASA DE RIN



Entablarás una conversación frente a la Casa de Rin (Fig. 1). Si quieres recibir un objeto más tarde, confirma que Clasko reúne todas las condiciones para ser un buen criador de chocobos. Tendrás que esperar hasta la siguiente batalla contra un jefe para echar mano al cofre que tiene detrás. Oaka está a la entrada y ofrece algunos objetos. Verás el Diccionario albhed 16 a su izquierda (Fig. 2). Antes de continuar hacia el noroeste, guarda la partida en la Casa de Rin. Dentro, encontrarás una Esfera lexicográfica albhed además de un monitor con información sobre las Quimeras y los Kuspos. También verás a Maechen en el interior. Una vez fuera, sigue hacia el templo. Los albhed aparecen e intentan secuestrar a Yuna una vez más (Fig. 3).



01



02



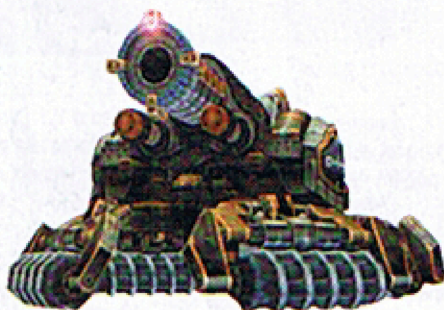
03

OAKA

Objetos	Guiles
Poción	100
Ultrapoción	1000
Cola de fénix	200
Antídoto	100
Colirio	100
Hierba del eco	100
Aguja de oro	100

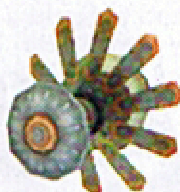
Equipo	Guiles	Habilidades
Hoja sónica	18450	Iniciativa, Atq. físico +3%
Alabarda	3900	Atq. mágico +5%, Atq. mágico +3%, Penetración
Mitón de poder	1950	Atq. mágico +5%, Atq. físico +3%
Anillo depurativo	4350	VIT +10%, Defensa Veneno
Aro sonoro	4650	VIT +10%, Defensa Mudez
Placa sonora	1650	Defensa Mudez (I)
Manilla relajante	3750	Defensa Piedra (I)
Pelta de soldado	3450	VIT +10%, VIT +5%

* Si convenciste a Oaka para que cambiase los precios en el Camino al lago, éstos variarán en un 20% (de más o de menos). Lo mismo se aplica a los objetos.



CAÑÓN ALBHED

VIT: 16000	PH: 4400
Robar: Manto de luna x1 / x2	
Puntos débiles: Freno, Rompecoraza, Ataque demora	
Características elementales:	
Fuego:	–
Rayo:	Daño x 1.5
Agua:	–
Frío:	–



SONDA ALBHED

VIT: 1000	PH: 220
Robar: Ultrapoción x1 / x2	
Puntos débiles: Freno, Rompecoraza, Ataque demora	
Características elementales:	
Fuego:	Mitad
Rayo:	–
Agua:	Mitad
Frío:	Mitad

TIENDA

Equipo	Guiles	Habilidades
Sable barroco	825	Atq. físico +5% (I)
Vara brillante	825	Atq. mágico +5% (I)
Ambidextro	825	Atq. físico +5% (I)
Mogu obediente	825	Atq. mágico +5% (I)
Alabarda	1650	Penetración, Atq. físico +5% (I)
Hoja dúctil	1650	Penetración, Atq. físico +5% (I)
Devastadora	825	Atq. físico +5% (I)
Escudo de viaje	1575	VIT +10% (I)
Anillo de viaje	1575	VIT +10% (I)
Brazal de viaje	1575	VIT +10% (I)
Aro de viaje	1575	VIT +10% (I)
Placa de viaje	1575	VIT +10% (I)
Manilla de viaje	1575	VIT +10% (I)
Pelta de viaje	1575	VIT +10% (I)
Sable	50	-

Objetos	Guiles
Poción	50
Ultrapoción	500
Cola de fénix	100
Antídoto	50
Colirio	50
Hierba del eco	50
Aguja de oro	50
Granada	300
Mapa	50

ESTRATEGIA

Utiliza armas de largo alcance para derrotar a la molesta Sonda albhed, porque te impide usar magia y eones (Fig. 4). Cuando la hayas liquidado, podrás recurrir a la magia... lo mismo que tu enemigo principal. Los ataques y contraataques normales de éste tienden a ser bastante inofensivos (Fig. 5), pero emplea el potente Rayo mágico cada tres turnos. Puedes evitarlo siendo el primero en atacar con una magia, preferiblemente Electro+ (Fig. 6). Si sigues esta táctica, aparecerá una nueva Sonda albhed, la cual te impedirá usar magia y eones de nuevo hasta que la elimines.

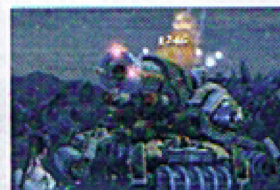
Si no logras impedir que el Cañón albhed use el Rayo mágico, puedes invocar a un eón para evitar que los tres miembros de tu grupo sufran daños masivos. Defensa puede ser útil en esta situación (Fig. 7), igual que el ataque Turbo de Ixion. No elimines a la Sonda albhed si tus personajes tienen suficientes fuerzas para derrotar al Cañón albhed sin necesidad de recurrir a la magia.



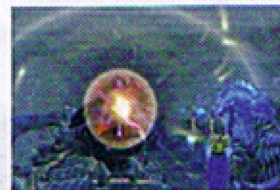
04



05



06



07



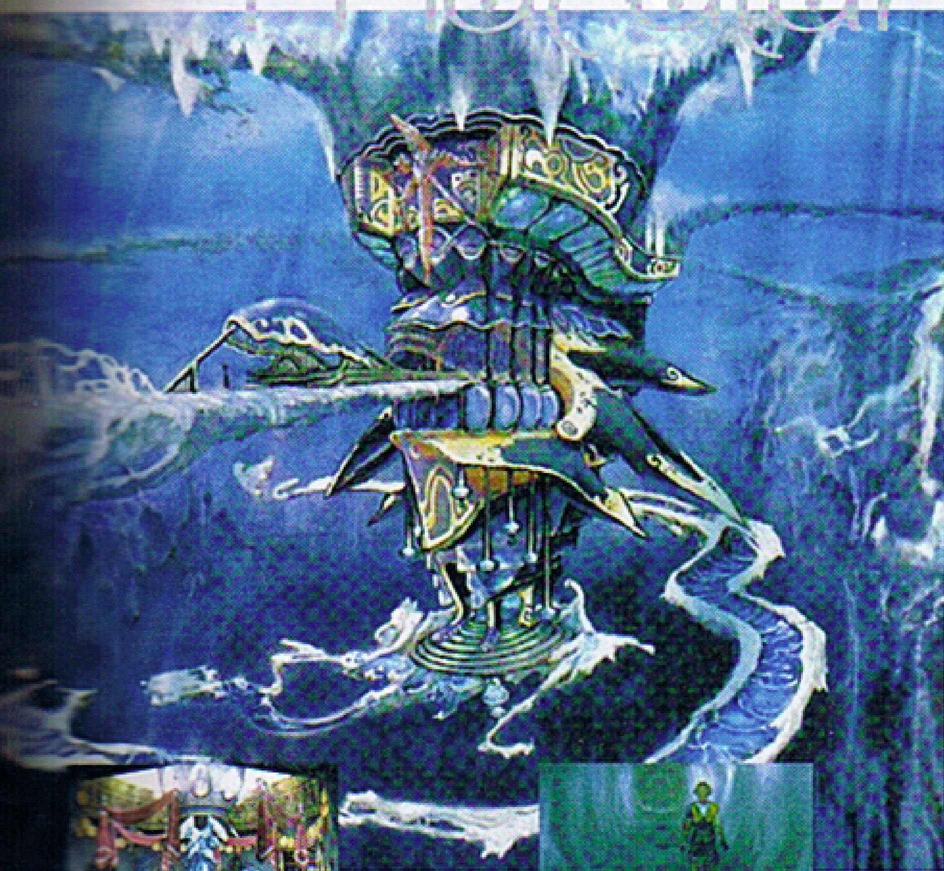
HACIA EL TEMPLO

Tras la victoria, el grupo llegará al extremo norte de la sección Lago Macalania/Desfiladero (Fig. 8). Puedes volver atrás, a la Casa del Viajero, con la intención de recoger algunos objetos, aunque más tarde tendrás una nueva oportunidad para hacerlo. Abre el cofre, recoge la Omnipoción y continúa hacia el norte en dirección al templo.



08

TEMPLO DE MACALANIA



LEYENDA

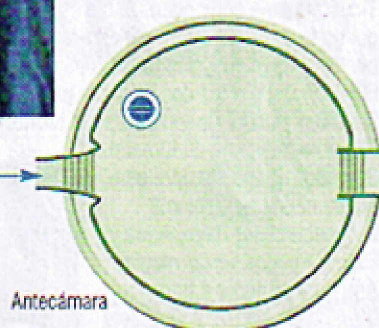
	Objeto	Ctd.
A	Elixir	1
B	Éter	1
C	Guiles	400
D	Guiles	5000
E	Ultrapoción	2
F	Cola de fénix	3
G	Panacea	2
H	Pelta sólida	1
I	Poción X	2



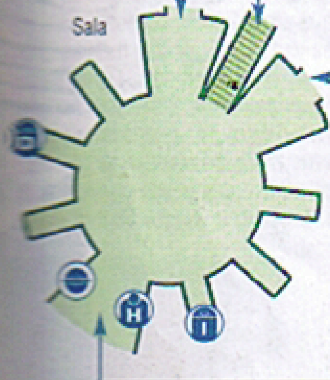
Celda monjes



Prueba



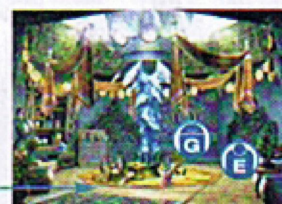
Antecámara



Sala

Senda de hielo

Lago Macalania



Celda monjas



EL TESTAMENTO DEL VENERABLE JYSCAL



Verás a un albhed junto al camino que te regalará 400 Guiles (Fig. 1). Tromell, por su parte, te aguarda frente a una esfera del viajero en el interior del templo con la intención de entregarte una Pelta sólida (Fig. 2). Los cofres del templo contienen 5.000 Guiles y dos Pociones X. Cerca de las escaleras, un individuo dirigirá tu atención a la Celda de las monjas. En este momento, Tromell parece que se ha esfumado. Entra en la Celda del noreste, donde recibirás un mensaje del padre de Seymour Guado, el venerable Jyscal (Fig. 3). Uno de los tipos de la derecha te dará dos Ultrapociones, mientras que en un cofre junto a la pared posterior de la sala descubrirás dos Panaceas. A partir de ahora, encontrarás a Oaka deambulando por la Sala (Fig. 4). Ni su catálogo ni sus precios han cambiado desde que le viste en el Lago Macalania (consulta la página 100). En la Celda de los monjes hay gente generosa que te obsequiará con Éter y un Elixir; además, en un cofre te esperan tres Colas de fénix. Guarda la partida antes de entrar en la Antecámara.



01



02



03



04



SEYMOUR GUADO

VIT: 6000	PH: 2000
Robar: Éter+, Elixir	
Puntos débiles: Freno	
Características elementales:	
Fuego:	–
Rayo:	–
Agua:	–
Frío:	–

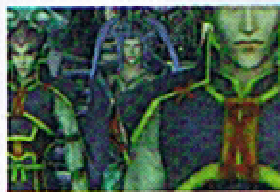


SOLDADO GUADO X2

VIT: 2000	PH: 290
Robar: Ultrapoción, Éter	
Puntos débiles: Piedra	
Características elementales:	
Fuego:	–
Rayo:	–
Agua:	–
Frío:	–

ESTRATEGIA

Seymour Guado aparece escoltado por dos Soldados guado (Fig. 5). Tres personajes pueden hablar con Seymour Guado a través del Comando extra. Al hacerlo, la Defensa mágica de Yuna y Wakka se incrementará en 10 puntos, y la Fuerza de Tidus también aumentará. Si hieres a un oponente, un Soldado guado le restaurará automáticamente 1.000 puntos de VIT; puedes impedirlo robando las Ultrapociones a ambos soldados. Elimina rápido a los dos escoltas para poder concentrarte en Seymour Guado. Son eficaces las armas con Efecto Piedra y el Aliento petrificante de Kimahri. Seymour Guado siempre usa Magia negra en la misma secuencia: Frío, Rayo, Agua y Fuego. Puedes lanzar magias Anti para proteger a tu grupo. Cuando le queden menos de 3.000 de VIT, Seymour Guado invocará a su eón Ánima.



05

Ánima siempre acumula primero energía y luego ataca con Dolor. Repetirá esta táctica hasta llenar su Indicador de Turbo. Como Dolor puede causar una muerte instantánea, es mejor que invoques a los eones, que son inmunes a este estado alterado y sólo sufrirán daño físico. Selecciona el nuevo eón marcado como "????" (Fig. 6). Usa magias de Frío para curar a Shiva, y emplea su Turbo Polvo de diamantes: suele resultar muy efectivo. Si puedes lanzar un segundo Turbo, estarás cerca de la victoria.



06

Seymour Guado estará totalmente curado al comienzo de la tercera batalla, pero tendrá que arreglárselas sin sus soldaditos. Utilizará diferentes variaciones de sus magias (Fig. 7), con las que atacará a dos personajes en cada turno; esto no comporta grandes problemas gracias a las magias Anti de Yuna. Si Yuna no tiene suficiente PM, Auron puede usar su Rompemagia para reducir la fuerza de los ataques de Seymour Guado. Tras la batalla, encontrarás una nueva esfera del viajero en la Antecámara. Todavía no puedes abrir la puerta opuesta, o sea que tienes que volver a la Sala. El puente se derrumbará antes de que lo cruces, y tendrás que resolver la Prueba de Macalania.



07



ANIMA

VIT: 18000	PH: 2500
Robar: Mina enmudecedora x3, Sombra del Etéreo	
Puntos débiles: –	
Características elementales:	
Fuego:	–
Rayo:	–
Agua:	–
Frío:	–



MACALANIA/PRUEBA

LA PRUEBA

l objetivo es reconstruir el puente de hielo que lleva a la sala principal. Para ello, primero tienes que bajar por la rampa y empujar el altar hacia la formación de hielo de la derecha (Fig. 1). Quita la Esfera de Macalania de la pared del este (Fig. 2), colócala en el altar y empújalo hacia la formación de hielo del fondo (Fig. 3). Antes de bajar por donde ha ido el altar, quita la Esfera de obstrucción del pilar central (Fig. 4). Una vez abajo, empuja el altar a la derecha. Al hacerlo se creará un pilar desde el suelo al techo (Fig. 5), y reaparecerá una parte del puente de hielo de arriba.

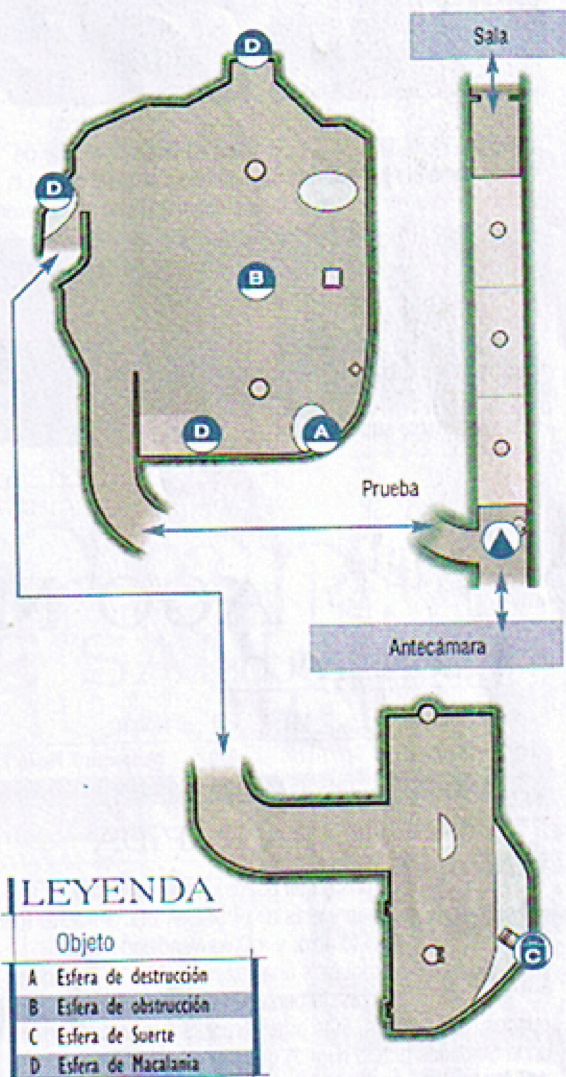

01


02


03


04


05



LEYENDA

Objeto	
A	Esfera de destrucción
B	Esfera de obstrucción
C	Esfera de Suerte
D	Esfera de Macalania

En el mismo nivel donde estás, coloca la Esfera de obstrucción en el hueco izquierdo de la pared (Fig. 6). Emergerá un bloque en el nivel superior con una Esfera de Macalania. Sube, quita esta esfera (Fig. 7), vuelve abajo y colócala en el pilar del centro (Fig. 8). Así, aparecerá otro segmento del puente. Ahora, saca la tercera Esfera de Macalania del hueco de la pared que hay en el extremo superior de la rampa (Fig. 9) y colócala en el pilar del centro, el mismo del que sacaste la Esfera de obstrucción al principio. Se materializará el último trozo del puente. Arriba, en el nivel del puente, aparecerá una baldosa-interruptora . No subas todavía (Fig. 10); si quieres completar la sección extra de esta Prueba para llevarte un tesoro oculto, tendrás que destruir el puente. >>


06


07

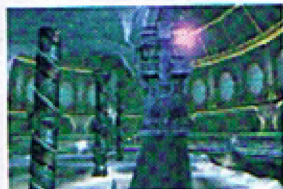

08


09


10



>> Vuelve al pilar central y quita la Esfera de Macalania. Ve al este e introdúcela en la pared (Fig. 11); se materializará el bloque de hielo que desapareció cuando empujaste el primer altar al principio. Ahora, sube al puente y pisa el interruptor; aparece un altar (Fig. 12) con una Esfera de Macalania. Extráela y empuja el altar: bajará por la rampa, pero un símbolo lo desviará hacia la derecha contra un montón de hielo, donde podrás sacar la Esfera de destrucción (Fig. 13).

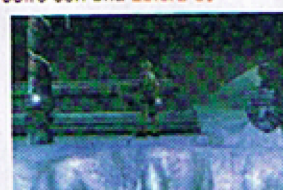


11



12

Desciende la rampa y coloca la Esfera de Macalania en el hueco del fondo para que reaparezca la rampa hacia el nivel inferior (Fig. 14). Pisa el interruptor de este nivel para que el altar reaparezca ante ti (Fig. 15).



13



14



15

Quita la Esfera de destrucción antes de empujar el altar de nuevo hacia el nivel inferior. Síguelo hacia abajo y coloca la Esfera de destrucción en el hueco que está justo a la izquierda de la rampa (Fig. 16). Aparecerá un cofre con una Esfera de Suerte (Fig. 17). En el nivel del medio, quita la Esfera de Macalania de la pared de la derecha e insértala en el altar. Empújalo hacia la derecha otra vez, contra el pilar. Vuelve al nivel inmediatamente superior para sacar la Esfera de Macalania de la pared junto a la rampa, y colócala en el pilar central. Ahora el puente volverá a estar entero. Cuando te marches, sobre todo NO PISES el interruptor del puente (Fig. 18), porque el puente volverá a desaparecer.





16

17

18

LAGO MACALANIA

MONSTRUOS

Nombre	VIT	PH	Robar
• Soldado guado	1200	290	Ultrapoción / Poción X
• Wendigo	18000	2000	Ultrapoción / Poción X

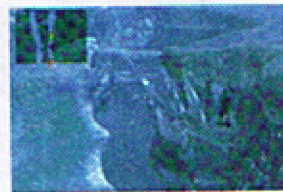
HUIDA RÁPIDA

Lo único que puedes hacer es correr. Encontrarás una ESFERA DEL VIAJERO fuera del templo, y a Oaka vendiendo sus productos una vez más (Fig. 1). Cuando te vayas, te perseguirán unos cuantos guados muy veloces. Si te pillan, tendrás que luchar contra unos Soldados guado (Fig. 2) que invocarán a Ojos diabólicos, Mafús y Flanes de hielo. En la siguiente sección, Macalania/Desfiladero, corre hacia el sur siguiendo el lado este (Fig. 3). Allí encontrarás una Esfera de llave nivel 1 en la parte meridional. Por cierto, durante esta secuencia los monstruos ordinarios tienden a atacarte también. Usa la ESFERA DEL VIAJERO antes de salir de la sección del sur y prepárate para entrar en una batalla contra un jefe...

01



02



03



WENDIGO

VIT: 18000 PH: 2000

Robar: Ultrapoción, Poción X

Puntos débiles: Sueño, Ceguera, Ataque demora

Características elementales:

Elemento	
Fuego:	Daño x 1.5
Rayo:	–
Agua:	–
Frío:	–



SOLDADO GUADO X2

VIT: 1200 PH: 290

Robar: Ultrapoción, Poción X

Puntos débiles: Piedra

Características elementales:

Elemento	
Fuego:	–
Rayo:	–
Agua:	–
Frío:	–

ESTRATEGIA

Si derrotas a los guardianes, su última acción será proteger al Wendigo con Coraza y Escudo. No te preocupes por ello: al principio de la batalla, invoca a un eón y úsalo para derrotar a los guardias, preferiblemente con un Turbo. El Aeroshock de Ixion anulará estas magias protectoras. El Fuego infernal de Ifrit también es muy eficaz.

Puedes usar varias técnicas y estados alterados contra el Wendigo. Auron puede reducir la potencia de los ataques físicos de éste con su Rompebrazo. Si tienes suerte con el Ataque Niebla, muchos ataques del monstruo fallarán (Fig. 4). Emplea Intimidar o Esna para quitarle el estado Locura; verás que este enemigo es bastante vulnerable al Sueño. Wakka puede utilizar sus técnicas para causar muchos estados alterados (Fig. 5). Si atacas físicamente al Wendigo cuando esté dormido, se despertará. En caso de que su VIT sea inferior a 9.000, alzará los brazos para defenderse y contraatacará a todos los ataques físicos. Piro+ será ahora especialmente útil (Fig. 6).


04


05


06

VUELVE SINH

Habla con Rikku si quieres salir más rápido. Detrás de Kimahri, hay un cofre con una Esfera de llave nivel 2 (Fig. 7). A la izquierda de Auron, se encuentra otro cofre bastante bien escondido que contiene un Avenger (Fig. 8). Esta espada, que puede utilizar Tidus, tiene la habilidad Contraataque. Tras charlar con Auron, vuelve con los demás. Sinh irrumpe, y los acontecimientos cambian radicalmente de rumbo. Más adelante, podrás volver aquí si así lo deseas


07


08

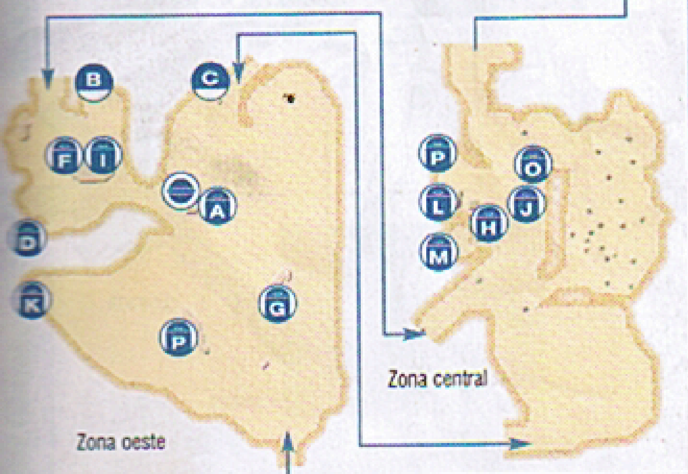
DESIERTO DE SANUBIA

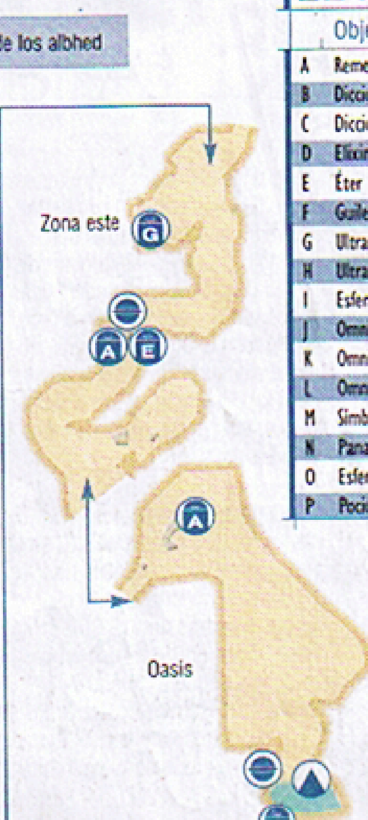
MONSTRUOS

Nombre	VIT	PH	Robar
Halcón	430	310	Bomba de humo x1 / x2
Lobo del desierto	450	310	Polvo somnífero x1 / x2
Mushofusha	680	310	Ultrapoción / Reloj de plata
Cactilio	800	8000	Cola de chocobo / Pluma de chocobo
Droid guardia	1280	310	Granada x2 / x3
Droid armado	2800	540	Remedio albhed x1 / x2
Barsam de arena	12750	540	Panacea x2 / Estimulante x10
Zu	18000	1200	Bomba de humo x3 / x4
Gusano de arena	45000	2000	Piedra negra x2 / Fluido de salud x2

LEYENDA

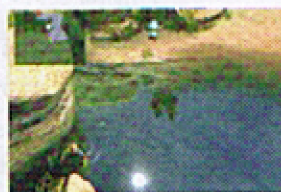
	Objeto	Ctd.
A	Remedio albhed	8
B	Diccionario albhed 17	1
C	Diccionario albhed 18	1
D	Elixir	1
E	Éter	2
F	Guiles	10000
G	Ultrapoción	4
H	Ultrapoción	8
I	Esfera llave nv. 2	1
J	Omnielixir	3
K	Omnipoción	2
L	Omnipoción	3
M	Símbolo de Venus	1
N	Panacea	4
O	Esfera warp	2
P	Poción X	2





TRAVESÍA POR EL DESIERTO

Tidus se despierta solo en pleno oasis de un desierto desconocido. Antes de hacer nada más, zambúllete en el agua y bucea hacia el sudoeste para acceder al cofre que contiene cuatro Panaceas (Fig. 1). Guarda la partida y, luego, sal hacia el norte. Si olvidaste el Diccionario albhed 1 en el Barco Zalvage al principio del juego, ahora lo encontrarás aquí. Un poco más al norte te atacará un monstruo volador gigante (Fig. 2). Con 12.000 VIT, este Zu tiene bastante menos resistencia que otros de su tipo, pero esta vez Tidus se las tiene que componer solito. Cuando Tidus haya perdido el 50% de su VIT, Auron saldrá en su ayuda, seguido un poco más tarde por Lulu. Con Bio puedes envenenar a tu oponente (Fig. 3), que perderá un 25% de su energía en cada turno.


01


02


03

PISADAS EN LA ARENA

Encontrarás a Wakka al norte (Fig. 4). Abre el cofre de la derecha de la tienda y recibirás ocho Remedios albhed. Los personajes que tengan el comando "Usar" pueden emplear estas pociones para curar a sus compañeros durante la batalla. Consulta el monitor que hay detrás la tienda. En él puedes practicar batallas contra monstruos Zu y Cactilios. En caso de que no encontraras el Diccionario albhed 3 en el Ferry Liki, lo verás aquí. Si ya tienes todos los Diccionarios, ahora comenzarás a amortizar tu trabajo porque podrás descifrar la mayoría de los carteles.

Pasa la tienda y ve hacia la sección Desierto de Sanubia/Zona este. A la derecha está Kimahri, en una duna (Fig. 5). Si no diste con el Diccionario albhed 5 en el Ferry Winno, puedes recogerlo aquí. Más al norte, verás a Rikku (Fig. 6). Abre los cofres para obtener dos Éteres y ocho Remedios albhed; luego, comienza a buscar a Yuna. Un dato importante para las siguientes batallas: con los comandos "Robar" y "Arrebatar" puedes destruir a una Máquina en un solo turno (Fig. 7). Un cofre más con cuatro Ultrapociones te espera. También hallarás el Diccionario albhed 14 si no lo conseguiste a manos de Rin cuando estuviste en la Llanura de los Rayos.

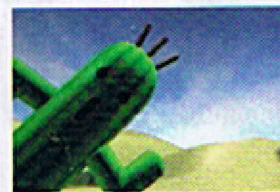
04

05

06

07


08


09


10

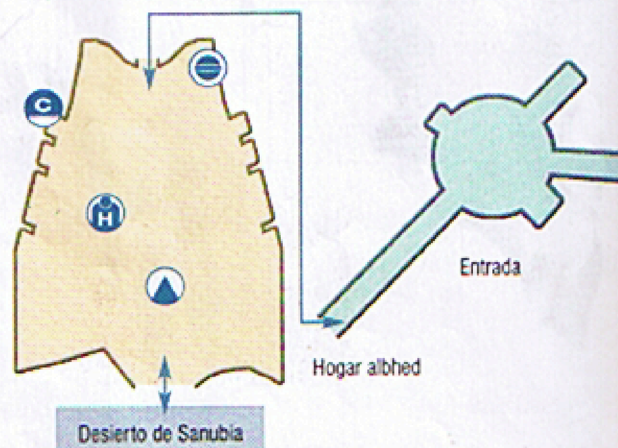
CONSEJOS

Antes de entrar en la sección principal del desierto, tendrás que luchar sin la ayuda de Yuna y sus eones. Por suerte, muchas de tus victorias se verán recompensadas con Remedios albhed, lo que significa que puedes contar con curas rápidas durante la lucha (Fig. 8). Las características elementales de los monstruos locales varían, pero en muchos casos Fuego causa pocos daños. En general, es mejor basar los ataques en el elemento Frío. Efecto Piedra también puede ser muy útil. Por desgracia, algunos de los enemigos más potentes, como los Zu, Gusanos de arena y Cactilios, son inmunes a Piedra.

Los Cactilios disponen del ataque Diez mil espinas (Fig. 9), un embate terrible que te resta 10.000 puntos de VIT. Incluso Wakka tiene problemas para acertar a estos ágiles enemigos. Si utilizas Turbos para eliminar a los Cactilios con un Exterminio, conseguirás nada menos que 12.000 PH. El Turbo Salto de Kimahri puede servir. El Gusano de arena (Fig. 10) tiene cierta protección contra Ceguera, Sueño y Rompebrazo, o sea que tienes que usar Bio contra él. El veneno reduce su VIT en 4.500 puntos cada vez. El Gusano de arena ocasionalmente se tragará a uno de tus personajes, pero no tardará en vomitarlo.

MONSTRUOS

Nombre	VIT	PH	Robar
Ojo diabólico	430	480	Estimulante x1 / x2
Bom	2200	620	Alma de bom x2 / x3
Soldado guado	2600	540	Ultrapoción / Poción X x2
Bicornio	3795	820	Ultrapoción / Omnipoción
Quimera	9000	2000	Aire antártico x3 / Bola eléctrica x3





¿DERECHA O IZQUIERDA?

En la Sección central del desierto hallarás varios cofres con dos Omnipociones, dos Pociones X, cuatro Ultrapociones y ocho Remedios albhed. Mira junto a la ESFERA DEL VIAJERO y verás una inscripción en albhed (Fig. 11). Traducida, significa: "A la derecha, monstruos débiles; a la izquierda, monstruos fuertes." La segunda parte se refiere a los Zu, Gusanos de arena y Cactilios. A la izquierda, también encontrarás monstruos con cofres (Fig. 12). En ellos puede haber objetos valiosos, como Pociones X. Cuanto más poderoso es el oponente, más valioso es el tesoro: un Elixir, una Esfera de llave nivel 2 y 10.000 Guiles están esperándote. También descubrirás una de las placas albhed redondas y azules al oeste (Fig. 13). Si la combinas con la inscripción del Bosque de Kilika (consulta la página 66), descifrarás la contraseña para el Barco volador que más tarde te será de mucha utilidad.



11



12



13

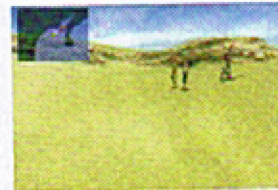
DESIERTO DE SANUBIA/ZONA OESTE

Si escoges una ruta para ir, luego, deberías volver por el otro camino, lo que te dará la oportunidad de recoger los Diccionarios albhed 17 (Fig. 14) y 18 (Fig. 15). En cualquier caso, esta sección te será muy útil para que tus personajes acumulen experiencia de batalla. En la zona oeste encontrarás seis cofres con ocho Ultrapociones, el Símbolo de Venus, tres Omnipociones, dos Pociones X, tres Omnielixires y dos Esferas warp.

Los dos últimos cofres están vigilados por un Barsam de arena. Evita usar magia Aqua y emplea ataques basados en Fuego; además, no olvides utilizar Sueño y Veneno. Protégete contra Confusión, porque, si no, tus personajes acabarán atacándose entre ellos, o incluso a sí mismos. Para salir del desierto por el norte, tendrás que luchar contra un Barsam de arena. Cuando lo hayas liquidado, el territorio de los albhed se extenderá ante ti.



14



15

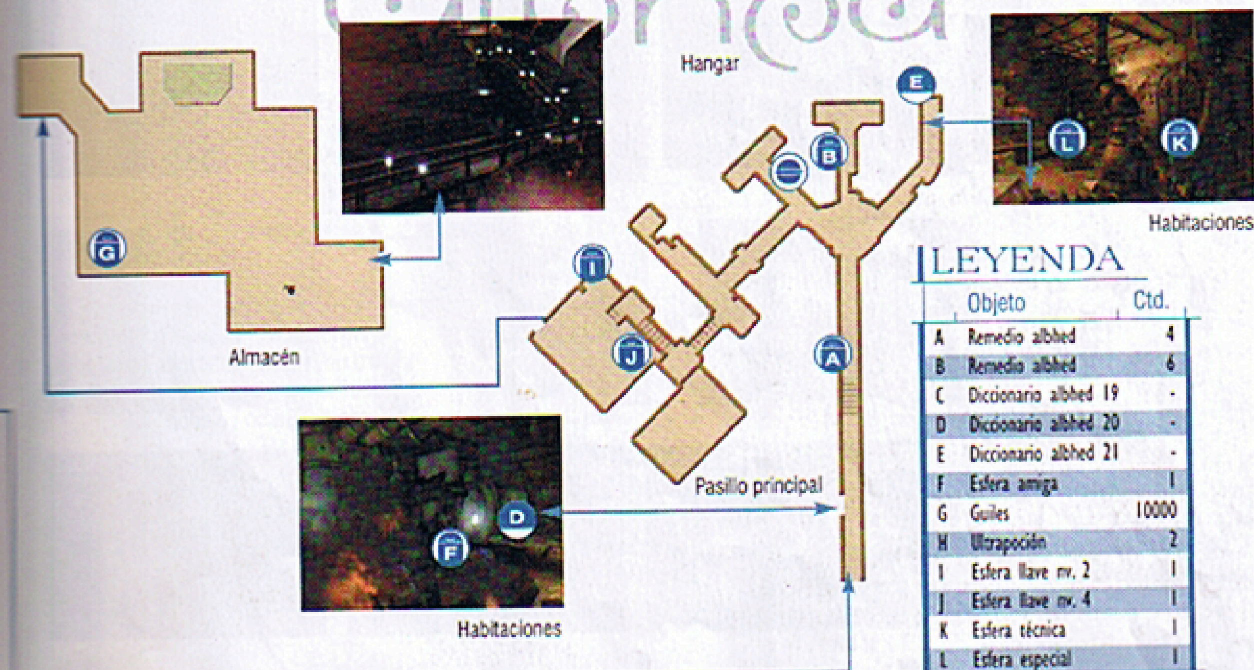
CONSEJOS

No puedes entrar en la sección noreste del desierto porque ambas rutas de acceso están bloqueadas debido a violentas tormentas de arena. Eso sí, puedes contemplar el valle desde una duna que se levanta al sur (Fig. 16). Verás una piedra Cactilio, pero todavía no sirve para nada. Te iría bien volver aquí más adelante, cuando el Barco volador esté a tu disposición.



16

BASE DE LOS ALBHED



LEYENDA

	Objeto	Ctd.
A	Remedio albhed	4
B	Remedio albhed	6
C	Diccionario albhed 19	-
D	Diccionario albhed 20	-
E	Diccionario albhed 21	-
F	Esfera amiga	1
G	Guiles	10000
H	Ultrapoción	2
I	Esfera llave nv. 2	1
J	Esfera llave nv. 4	1
K	Esfera técnica	1
L	Esfera especial	1



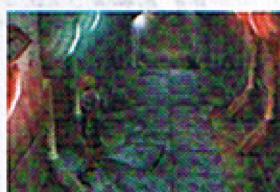
HOGAR, DULCE HOGAR

Aquí conocerás a Cid, el líder de los albhed. Si quieres recibir dos Ultrapociones, examina uno de los cadáveres que hay en el suelo (Fig. 1). Encontrarás el Diccionario albhed 19 en la esquina noroeste. Comprueba que ninguno de tus personajes lleve armas con Efecto Fuego antes de entrar en el edificio. En este lugar, te las verás con un Soldado guado y tres Boms (Fig. 2). Es mejor que despaches primero al guado o que, al menos, le eches Mudez para impedir que use magia. Los Boms explotan tras tres impactos, y son vulnerables a los ataques de Frío. Por cierto, todas las criaturas son bastante más fuertes de lo normal cuando acompañan a guados.

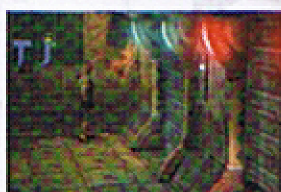
Esta será tu única oportunidad para registrar la base de los albhed, así que mira bien antes de salir por la puerta que hay al noroeste del pasillo principal, junto a la ESFERA DEL VIAJERO. Cuando entres en el pasillo principal, verás una secuencia e, inmediatamente después, se iniciará una batalla. Acabada ésta, te verás obligado a bajar las escaleras; sin embargo, si vuelves atrás y subes de nuevo los peldaños podrás entrar en las habitaciones, que estarán a la izquierda en la pantalla (Fig. 3). Tras derrotar al comité de bienvenida compuesto por un Soldado guado y dos Bicornios, verás junto a la cama de la derecha el Diccionario albhed 20 (Fig. 4). Los dos cofres se distinguen por sus mecanismos especiales de seguridad. Si no sabes resolverlos, puede ser buena idea ir a buscar el Diccionario albhed 21 en el extremo noreste del pasillo principal (Fig. 5).


01


02


03


04


05

¿HABLAS ALBHED?

Tendrás que adivinar el contenido del cofre de la izquierda (Fig. 6). La pregunta está planteada educadamente en albhed. Puedes escoger la respuesta entre una lista de tres, en la que figuran tres oponentes y seis objetos. Fila superior: Bom, Elixir, Ultrapoción; fila central: Omnipoción, Aguja de oro, Quimera; fila inferior: Poción, Panacea, Ojo diabólico. Para seleccionar la respuesta correcta, recuerda que el Elixir probablemente sea el más raro de los objetos. El mecanismo de seguridad del segundo cofre (Fig. 7) te exige que escojas tres palabras albhed de un muestrario de nueve. 1) "Perdona" es la del medio en la línea inferior. 2) "Encantado" está en el extremo derecho de la línea del medio. 3) "Disculpa" está justo en el medio. Tus conocimientos lingüísticos serán premiados con una Esfera amiga.

Tu don para los idiomas también te será útil en las otras habitaciones del noreste. Verás un cofre en el suelo, a la derecha de la Esfera lexicográfica albhed (Fig. 8). Este cofre te plantea cuatro problemas matemáticos. No deberías tener problemas con ellos, a menos que no hayas recogido los Diccionarios. Las respuestas son: 5, 6, 3, 3, y el premio es una Esfera especial. El cofre que ocupa una posición más frontal, a la derecha (Fig. 9), propone cuatro preguntas; las respuestas correctas son: pregunta 1 = 3ª respuesta ("Sí"); pregunta 2 = 4ª respuesta ("Hermano"); pregunta 3 = 2ª respuesta ("Isla Bikanel"); pregunta 4 = 1ª respuesta ("Albhed"). El premio es una Esfera técnica.


06


07


08


09

NI RASTRO DE YUNA

Hay un cofre medio oculto entre el vapor a la izquierda, bajo las escaleras, que contiene cuatro Remedios albhed (Fig. 10). Descubrirás otros seis Remedios albhed en el cofre situado en el extremo norte de este pasillo. Cruza hacia la sección oeste del edificio. En el nivel inferior, abre los dos cofres y recoge una Esfera de llave nivel 4 (Fig. 11) así como una Esfera de llave nivel 2. Continúa por la puerta del noroeste. Una vez dentro, encontrarás a un grupo de invocadores prisioneros, entre ellos Dona e Isaaru (Fig. 12), pero no habrá ni rastro de Yuna. No te olvides de llevarte los 10.000 Guiles del cofre antes de abandonar Isla Bikanel a bordo del Barco volador.


10


11


12

EL BARCO VOLADOR

MONSTRUOS

Nombre	VIT	PH	Robar
Ojo diabólico	430	480	Estimulante x1 / x2
Bom	2200	620	Alma de bom x2 / x3
Bicornio	3795	820	Ultrapoción / Omnipoción
• Efrey	32000	5400	Piedra Agua x1 / x2

Puente

Pasillo

Mirador

LEYENDA

	Objeto	Ctd.
A	Remedio albhed	4



CAPITÁN CID



Lo más importante es rescatar a Yuna, así que no cabe elegir otro camino. Sal del Puente para poder explorar el barco y charlar con los pasajeros (Fig. 1). Si quieres ir rápido, vuelve al Puente y habla con el tripulante, cuyo nombre es Hermano. Le encontrarás sentado en medio del puente de mando (Fig. 2). Ahora, tendrás que ir hacia la cubierta superior del barco (Fig. 3), pero ten cuidado; el Barco volador está siendo atacado y puedes tener que enfrentarte con los muchos monstruos que han conseguido subir a bordo.

Un hombre que está en el Mirador a mano izquierda te dará cuatro Remedios albhed, y entonces verás a Rin en la rampa que lleva a la cubierta (Fig. 4). Puede ser buena idea guardar la partida, así como seleccionar tus armas antes de salir y enfrentarte a Efrey. Tendrás mejores posibilidades si Tidus ha aprendido Prisa y Freno, o si tienes un arma con estas habilidades. Tras derrotar a Efrey tu grupo estará un poco tocado, pero tendrás que continuar la batalla en Bevelle… de momento, sin ESFERA DEL VIAJERO ni la ayuda de Yuna. Por eso es importante que antes de todo ello compruebes que tienes suficientes pociones.



01



02



03

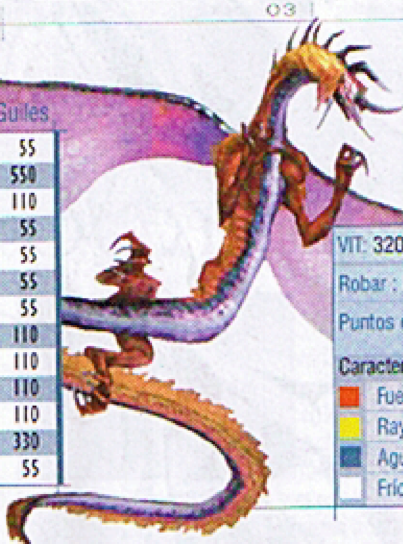


04

RIN

Equipo	Guiles	Habilidades
Sable barroco	907	Atq. físico +5% (I)
Vara brillante	907	Atq. mágico +5% (I)
Ambidextro	907	Atq. físico +5% (I)
Mogu obediente	907	Atq. mágico +5% (I)
Alabarda	1815	Penetración, Atq. físico +5% (I)
Hoja dúctil	1815	Penetración, Atq. físico +5% (I)
Devastadora	907	Atq. físico +5% (I)
Escudo de viaje	1732	VIT +10% (I)
Anillo de viaje	1732	VIT +10% (I)
Brazal de viaje	1732	VIT +10% (I)
Aro de viaje	1732	VIT +10% (I)
Placa de viaje	1732	VIT +10% (I)
Manilla de viaje	1732	VIT +10% (I)
Pelta de viaje	1732	VIT +10% (I)

Objetos	Guiles
Poción	55
Ultrapoción	550
Cola de fénix	110
Antídoto	55
Colirio	55
Hierba del eco	55
Aguja de oro	55
Semilla de fuerza	110
Semilla de magia	110
Semilla de rapidez	110
Semilla de habilidad	110
Granada	330
Mapa	55



EFREY

VIT: 32000 PH : 5400

Robar : Piedra Agua x1 / x2

Puntos débiles: Freno

Características elementales:

Elemento	
Fuego:	Mitad
Rayo:	Mitad
Agua:	Mitad
Frío:	Mitad

ESTRATEGIA

Tidus tiene que comenzar aplicándose Prisa sobre sí mismo para luego lanzar Freno a Efrey (Fig. 5) y, por último, Prisa a sus compañeros. Efrey es duro de pelar; igual esta magia no funciona a la primera, pero ten paciencia y persiste.

Rikku y Tidus pueden usar Comandos extra para ordenar a Cid que aleje o acerque el Barco volador del oponente (Fig. 6). Esta maniobra sólo puede realizarse en el turno de Cid. Sin embargo, el capitán pocas veces aparece en la ventana de turnos. Por lo general, Cid no podrá mover el barco a tiempo a menos que Efrey esté frenado. En cuanto Efrey respire profundamente, será el momento de usar el comando "Alejarse". El siguiente turno es de Efrey, y la criatura soltará una nube venenosa (Fig. 7). Si eso sucede deberías curar a tus personajes lo antes posible mediante un Remedio albhed. El veneno no tendrá efecto si has alejado el barco de Efrey.

Si Cid tiene otro turno antes de que Efrey se vuelva a acercar, el capitán disparará una salva de misiles. Hay munición suficiente para tres ataques. Por norma general, sin embargo, la lucha a distancia corta contra Efrey es más eficaz, porque la distancia larga reduce a la mitad la potencia de todas las magias elementales (Fig. 8). Lulu podrá causar más daño si ya ha aprendido las magias de tercer nivel, como Piro++. Wakka es el único que puede atacar físicamente bien. Puedes aumentar la efectividad de tus ataques con Ánimo.

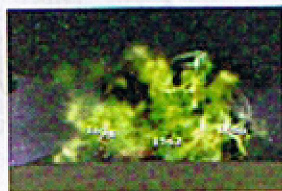
Ocasionalmente, esta criatura usará Mirada petrificante sobre uno de tus personajes. Puedes curar este estado con una Aguja de oro si no tienes protección adecuada. Cuando le hayas quitado dos terceras partes de su VIT, tu enemigo se encabritará y se aplicará Prisa sobre sí mismo, lo que desatará otro de los ataques de Efrey (Fig. 9). Ahora ya no podrás reducir su rapidez con Freno. Si uno de tus personajes ha aprendido Antimagia, éste es el momento perfecto para ponerlo en práctica.



05



06



07



08



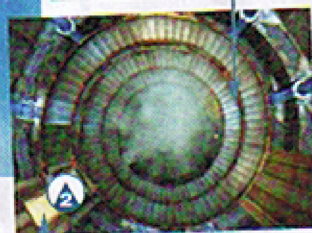
09

BEVELLE





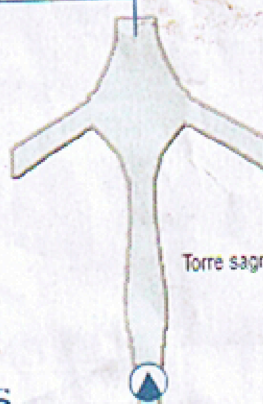




Pasaje de sacerdotes



Paso de la fuente



UNA BODA Y UN FUNERAL

Unos cuantos Monjes guerreros te organizan una recepción (Fig. 1). Acuérdate de curar a todos tus personajes antes de continuar adelante, porque tendrás que derrotar a cinco grupos de enemigos. El primero se compone de dos Monjes guerreros con armas de fuego y un tercero pertrechado con un lanzallamas. Ambos tipos de enemigos son vulnerables a Freno, Intimidar y Ataque demora y, en alguna ocasión, también a Sueño y Piedra. Ocúpate primero del que tiene el lanzallamas.

El segundo grupo comprende dos tipos con lanzallamas y una Unidad blindada 63 (Fig. 2). Por desgracia, Robar es inútil contra este robot, así que intenta aplicarle Ceguera. Tu oponente domina la Patada circular, que Kimahri también puede aprender; pero eso puedes dejarlo para más tarde. Ábrete camino hasta que te encuentres con el quinto grupo. Para empezar, sólo podrás alcanzar a la Unidad 99 del fondo con ataques de largo alcance. Cuando hayas eliminado a los dos Monjes, tu grupo avanzará y todos podrán realizar unos cuantos ataques (Fig. 3).



01



02



03

LEYENDA

	Objeto	Ctd.
A	Diccionario albhed 22	1

MONSTRUOS

Nombre	VIT	PH	Robar
Monje guerrero	1400	420	Ultrapoción x2 / Sal purificante
Unidad 99	2700	1870	Panacea / Éter
Unidad blindada 63	4200	1870	Panacea / Éter



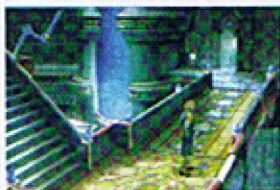
LAS MÁQUINAS DEL TEMPLO

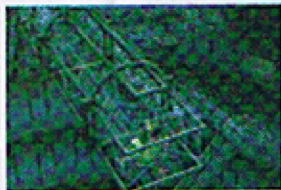
Con todos los peligros que has superado hasta ahora, te sorprenderá que tus personajes puedan amilanarse ante unas simples armas de fuego (Fig. 4). Tu grupo se escapará hacia el templo. Si examinas el panel de control que está junto a las escaleras, una plataforma te llevará abajo (Fig. 5). A lo mejor quieres volver al Paso de la fuente para guardar la partida, aunque tendrás otra oportunidad antes de la Prueba. Por cierto, luego ya no podrás volver a Bevelle, o sea que esta es tu única oportunidad para encontrar el objeto extra de la Prueba. Recoge el Diccionario albhed 22 mientras vas de camino (Fig. 6).

La Prueba de Bevelle es un pequeño laberinto de cintas transportadoras (Fig. 7). Para viajar por una de ellas, empuja un altar que contenga una esfera hacia una de las plataformas. En el altar puedes colocar dos esferas. Cuando llegues al final de los dos corredores principales, automáticamente te verás transportado al inicio de ese corredor, donde puedes volver a decidir adónde vas y qué haces. En los cruces, los símbolos tienen unas flechas verdes movibles que te permitirán elegir la dirección que desees tomar. Para determinar tu destino, pulsa ⊗ en el momento oportuno. Ahora puedes empezar: empuja el altar hacia la rampa (Fig. 8) y ¡adelante!


04


05


06

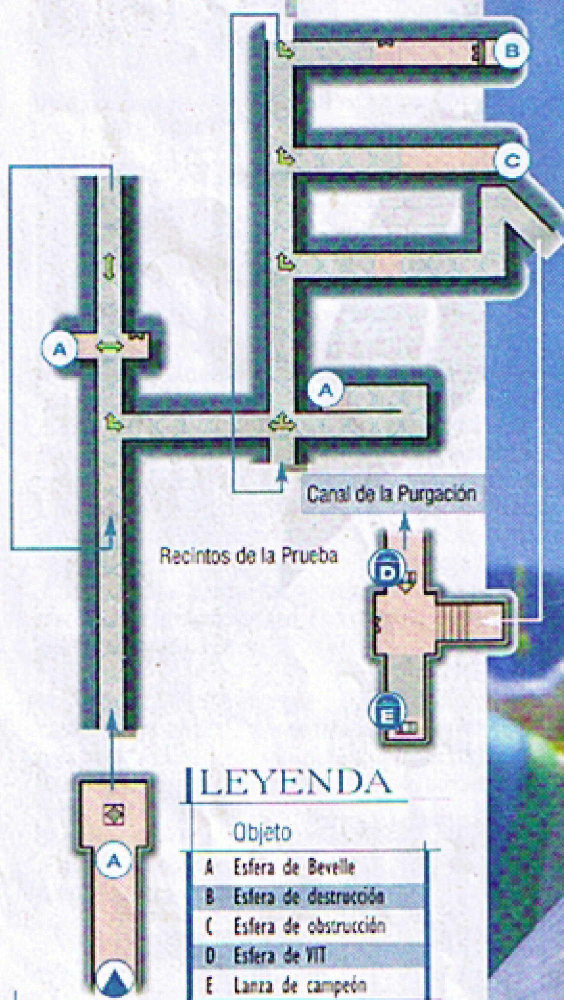

07


08

Bevelle

BEVELLE/PRUEBA

Prueba



LEYENDA

Objeto	
A	Esfera de Bevelle
B	Esfera de destrucción
C	Esfera de obstrucción
D	Esfera de VIT
E	Lanza de campeón

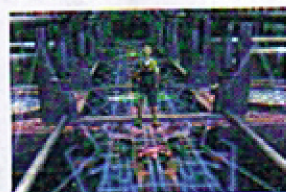




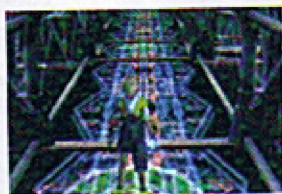
BEVELLE. RECINTOS DE LA PRUEBA



asa el primer símbolo que está girando. En el segundo cruce, la flecha alternará entre la izquierda y la derecha (Fig. 1). Pulsa ⊗ cuando esté apuntando a la izquierda para ir hacia el oeste. Quita la Esfera de Bevelle (Fig. 2) y empuja el altar hacia la plataforma. Tu siguiente destino es el nicho opuesto. Pulsa ⊗ varias veces cuando la flecha del símbolo señale a la pantalla y volverás hacia el sur (Fig. 3). En el primer desvío, para la flecha del símbolo cuando apunte hacia la izquierda, y te moverás hacia el nicho del este. Coloca la esfera en el hueco de la pared (Fig. 4): el corredor principal del nivel del medio quedará activado. Ve por la plataforma hacia el símbolo del sur en este nivel, y gira hacia abajo (Fig. 5).


01


02


03


04


05

Tuerce a la izquierda en el siguiente nivel (seguirás estando en el nivel medio). Pasa el primer desvío, y gira a la derecha en el segundo (Fig. 6). Si sigues adelante por error, resultará que estás viajando en círculos. Quita la Esfera de obstrucción de la pared (Fig. 7) para colocarla en el altar. Sal otra vez y gira a la derecha en el siguiente cruce (el del noreste). Saca la Esfera de Bevelle del altar e introdúcela en el hueco (Fig. 8). Se formará un suelo sólido a tu lado. Ahora, quita la Esfera de obstrucción del altar y ponla en el hueco que hay al final de este corredor (Fig. 9). La pared se abrirá, por lo que podrás extraer de ella la Esfera de destrucción (Fig. 10).


06


07


08


09

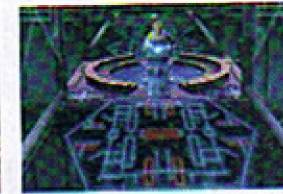

10

Inserta la Esfera de destrucción en el altar. Luego, quita la Esfera de Bevelle de la pared y colócala también en el altar (Fig. 11). Ahora, vuelve al punto en el que antes sacaste la Esfera de obstrucción de la pared, y pon la Esfera de destrucción. Se abrirá un pasillo al final del corredor, al sur de tu ubicación actual (Fig. 12). Antes de salir en esa dirección necesitarás una segunda Esfera de Bevelle. Viaja al primer cruce de este nivel, donde te pararás automáticamente. Ahora, ve hacia el nivel más inferior, donde encontrarás una Esfera de Bevelle (Fig. 13). Llévatela al nivel del medio. Allí, gira a la derecha y luego otra vez a la derecha. Habrá una plataforma cortando el paso, pero sólo tienes que empujar el altar hacia el otro lado (Fig. 14) para poder proseguir tu camino. Ahora tienes que marcharte de los corredores (Fig. 15).


11


12


13


14


15

Sube las escaleras y coloca la Esfera de Bevelle en el hueco de la pared (Fig. 16). Saca la Esfera de VIT del cofre de la derecha. El cofre desaparecerá, y en su lugar habrá un interruptor (Fig. 17). Písalo para hacer que aparezca el altar. Vuélvete y empuja el altar hacia la izquierda de la pantalla, sobre la plataforma (Fig. 18). Pisa la plataforma y te teletransportarás hacia un cofre que contiene una Lanza de campeón (Fig. 19). Además de ser uno de los seis factores claves de Anima, esta arma será bastante útil para Kimahri. Ve al norte para salir de la Prueba y ver cómo Yuna recibe un nuevo eón.


16

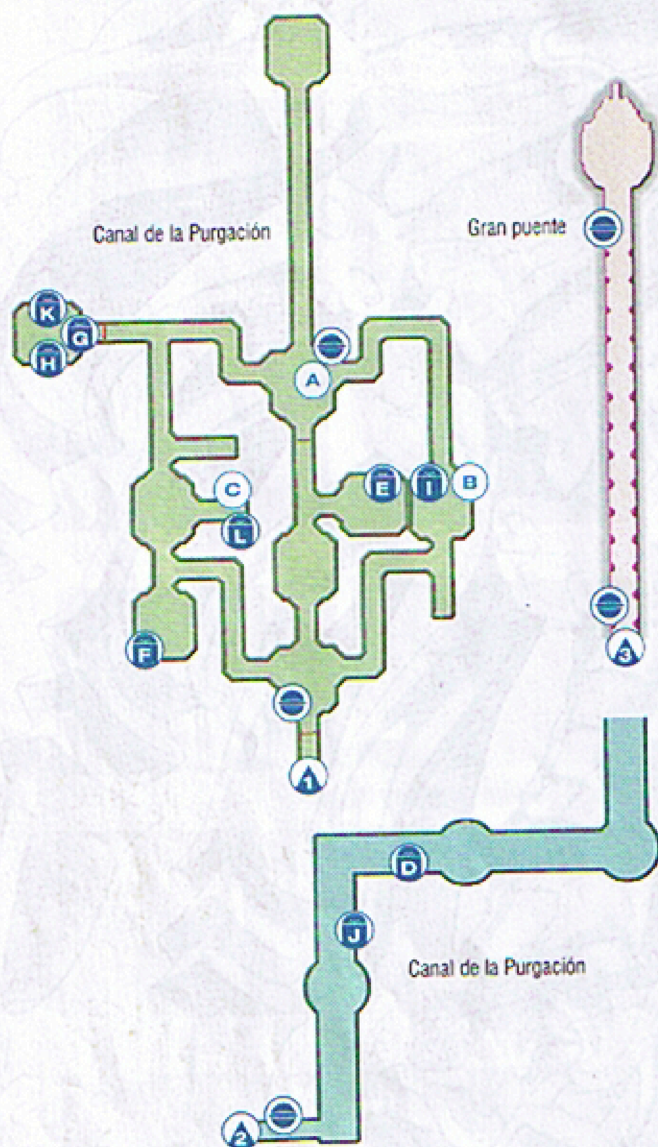

17


18


19



BEVELLE



LEYENDA

	Objeto	Ctd.
A	Auron	
B	Kimahri	
C	Lulu	
D	Avenger	1
E	Esfera negra	1
F	Elixir	1
G	Guiles	10000
H	Anillo lúcido	1
I	Omnipoción	1
J	Revanchista	1
K	Esfera técnica	1
L	Esfera blanca	1

MONSTRUOS

Nombre	VIT	PH	Robar
Ojo malvado	380	240	Ultrapoción / Mina enmudecedora x2
Gurami	380	560	Escama de pez / Escama de dragón
Iguion albino	550	240	Aguja de oro / Granada pétrea
Rocco	850	0	-
Gurami	1380	200	Escama de pez x2 / Escama de dragón x2
Monje guerrero	1400	420	Ultrapoción x2 / Sal purificante
Fredia	1680	650	Escama de dragón x2 / Piedra Agua
Flan hídrico	2025	240	Escama de pez x2 / Escama de dragón x2
Máscara B	2222	1850	Escama de pez x2 / Escama de dragón x2
Unidad 99	2700	1870	Panacea / Éter
Rémora	3000	830	Escama de dragón x1 / x2
Unidad blindada 63	4200	1870	Panacea / Éter
Pulpo	4500	700	Escama de dragón x2 / Piedra Agua x2
• Grothia	8000	-	-
• Pterya	12000	-	-
• Spathi	20000	-	-
• Efrey Oltana	16384	5800	Piedra Agua x2 / Fluido vitalizante
• NeoSeymour	36000	6300	Tetraelemental x2 / x3
• Gárgola espectral	4000	-	-

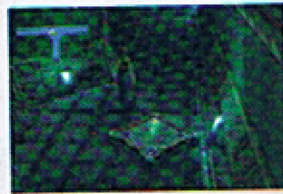
CANAL DE LA PURGACIÓN

Sin guardianes, Yuna depende ahora totalmente de su nuevo eón: Bahamut; suerte que es el más potente. La salida más rápida de esta mazmorra está yendo hacia el norte hasta llegar a la plataforma con la flecha brillante en el símbolo. Si lo pisas cuando apunte hacia el norte, Yuna se teletransportará junto a Auron (Fig. 1). Ve al norte todo lo que puedas para que los personajes vuelvan a estar juntos tras la batalla contra el jefe.

Si quieres dar una vuelta por el complejo, ve primero hacia Kimahri, luego hacia Auron y por último hacia Lulu. En el camino, hallarás cofres con una Omnipoción y una Esfera blanca. Luego, activa el símbolo de la pared del sur, cerca del cofre que contiene el Elixir. Ahora puedes pisar el símbolo al lado del cofre que guarda la Esfera negra. Ésta mueve una plataforma junto al desvío del noroeste (Fig. 2). Si quieres acceder a los tres cofres de la sala que está bloqueada, súbete a la plataforma cuando la flecha apunte hacia el oeste. En recompensa recibirás 10.000 Guiles, una Esfera técnica y un Anillo lúcido. El anillo tiene las habilidades Defensa Mudez, Defensa Confu y Defensa Veneno. Antes de encontrarte con Isaaru en el norte, guarda la partida en la sala donde has encontrado a Auron.



01

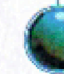


02







CONSEJOS

Inicialmente, los personajes y los eones sólo pueden infligir un daño máximo de 9.999 VIT. Sin embargo, puedes superar esta barrera con la ayuda de ciertas habilidades u objetos. Aun sin estas ayudas, Bahamut puede provocar daños de cinco cifras con su Turbo Megafulgor.

ISAARU

El poderoso invocador Isaaru llamará a sus tres eones: Grothia, Pterya y Spathi. Tendrás que derrotar a estos tres formidables oponentes uno tras otro. En esta batalla sólo puedes usar eones, o sea que no tienes que preocuparte de encontrar antes a los guardianes de Yuna.

ESTRATEGIA



03

Isaaru envía sus eones a la batalla uno tras otro. Grothia, una versión de Ifrit, es el primero (Fig. 3); le sigue Pterya, una especie de Valefor (Fig. 4), y finalmente Spathi, que se parece a Bahamut (Fig. 5). Por lo tanto, no reserves a tu Bahamut para el final, ya que dos eones idénticos no pueden luchar entre sí.



04

Tus eones lo tendrán mucho más fácil si tienen preparados sus Turbos. Lo mejor es comenzar invocando a Shiva. Como Grothia tiene lleno su Indicador de Turbo, tienes que intentar utilizar primero el tuyo. Cuando Shiva muerda el polvo, invoca a Bahamut. AntiFuego es muy útil contra los ataques de elemento Fuego. Recurre a Onda letal o Hielo++ para acabar con Grothia. Luego, no pierdas más tiempo de la cuenta con Pterya: el Megafulgor de Bahamut debería bastar. Incluso puedes aplicar dos veces Megafulgor si Yuna está en posición de usar el Turbo Invocación+



05

Tu oponente se ha guardado lo mejor para el final: Spathi es duro de pelar. Selecciona a Ixion o Ifrit. El rival comenzará una cuenta atrás después de tu primer ataque: cuando llegue a cero, Spathi usará su Megafulgor. Incluso con Defensa, tu eón no tiene muchas probabilidades de sobrevivir... o sea que invoca al siguiente. Sumando las fuerzas de ambos, deberías ganar.

GROTHIA

VIT: 8000	PH: -
Robar: -	
Puntos débiles: -	
Características elementales:	
Fuego:	Absorción
Rayo:	-
Agua:	-
Frío:	-

PTERYA

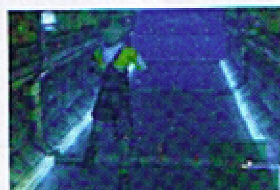
VIT: 12000	PH: -
Robar: -	
Puntos débiles: -	
Características elementales:	
Fuego:	-
Rayo:	-
Agua:	-
Frío:	-

SPATHI

VIT: 20000	PH: -
Robar: -	
Puntos débiles: -	
Características elementales:	
Fuego:	-
Rayo:	-
Agua:	-
Frío:	-

CANAL DE LA PURGACIÓN - 2ª PARTE

Tidus, Wakka y Rikku tienen que luchar para abrirse paso por una pequeña sección de agua. Tus oponentes -Guramis, Rémoras, Fredias y Pulpos- son vulnerables a Efecto Piedra, Ataque Niebla y Freno. Verás un cofre flotando frente a una ESFERA DEL VIAJERO: a lo mejor te interesa comprar unos cuantos objetos (Fig. 6). Asegúrate de tener como mínimo dos Colas de fénix. Dobla la esquina a la izquierda nadando y verás la siguiente ESFERA DEL VIAJERO. Algo o alguien acecha tras la Esfera...



06

TIENDA

Objetos	Guiles
Poción	50
Ultrapoción	500
Cola de fénix	100
Antídoto	50
Colirio	50
Hierba del eco	50
Aguja de oro	50
Semilla de fuerza	100
Semilla de magia	100
Semilla de rapidez	100
Semilla de habilidad	100

ESTRATEGIA

Ya no tienes por qué temer a Efrey, que sólo es una sombra de lo que fue. Está permanentemente en estado Zombi, por lo que es muy vulnerable a cualquier tipo de poder curativo (Fig. 7). Disfruta de este enfrentamiento; ¡es una de las luchas contra jefes más fáciles de todo el juego! Liquida a esta penosa criatura con dos Colas de fénix...



07

Si decides no usar Colas de fénix, recuerda que Efrey responde a los ataques físicos. Su Mirada petrificante puede paralizar a uno de tus personajes. Ejecutando dos veces el Comando extra "Abrir cerrojo", tu grupo huirá a la siguiente sala redonda, donde continuará la lucha. Las víctimas de Mirada petrificante volverán a entrar en liza, aunque si te largas en ese estado, deberás dejar atrás un cofre con un Avenger. En caso de que huyeras por segunda vez, tendrías que despedirte de un cofre con un Revanchista. Sin embargo, si decides no huir y te quedas a luchar, podrás abrir los cofres tras celebrar la victoria, y luego salir hacia el nordeste. Por el camino no tropezarás con más monstruos... ¡de momento!



EFREY OLTANA

VIT: 16384	PH: 5800
Robar: Piedra Agua x2 / Fluido vitalizante	
Puntos débiles: Cura, Lázaro	
Características elementales:	
Fuego:	-
Rayo:	-
Agua:	-
Frío:	-

GRAN PUENTE

Mientras Kimahri entretiene a Seymour, tu aventura continúa con los otros seis personajes al final del Gran puente. Oaka vende y compra objetos enfrente de la ESFERA DEL VIAJERO. Ve hacia el norte, y acuérdate de guardar la partida antes de verte con Seymour.

El Gran puente es un campo de entrenamiento perfecto para tus personajes, quienes se enfrentarán a Monjes guerreros, Unidades 99 y Unidades blindadas 63. El sector norte está repleto de robots, que van muy bien para acumular PH (Fig. 8). Puedes usar Freno con todos tus enemigos. Como siempre, aprovecha para llenar tus Indicadores de Turbo antes de ir a por el jefe.



08

OAKA

Objetos	Guiles
Poción	50
Ultrapoción	500
Cola de fénix	100
Antídoto	50
Colirio	50
Hierba del eco	50
Aguja de oro	50
Semilla de fuerza	100
Semilla de magia	100
Semilla de rapidez	100
Semilla de habilidad	100



NEOSEYMOUR

VIT: 36000	PH: 6300
Robar: Tetraelemental x2 / x3	
Puntos débiles: -	
Características elementales:	
Fuego:	-
Rayo:	-
Agua:	-
Frío:	-



GÁRGOLA ESPECTRAL

VIT: 4000	PH: -
Robar: -	
Puntos débiles: -	
Características elementales:	
Fuego:	-
Rayo:	-
Agua:	-
Frío:	-

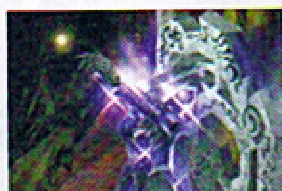


ESTRATEGIA

Tidus, Auron y Yuna pueden aumentar su Fuerza o Defensa mágica con Comandos extra al comienzo. NeoSeymour emplea cada una de sus magias elementales (Magia doble: Hielo+, Magia doble: Electro+, Magia doble: Aqua+ y Magia doble: Piro+) para atacar a dos de tus personajes (Fig. 9). Si tienes la tentación de usar magias Anti para proteger a tu grupo, recuerda que aun antes de que Seymour entre en acción la Gárgola espectral utilizará sus magias elementales contra todos tus personajes… y eso agotará el efecto Anti. Verás que Desperado elimina todos los estados alterados que puedan ser positivos.

Cuando Seymour tenga menos de 24.000 de VIT, usará Coraza e intentará petrificar a un personaje tras otro. Si la Gárgola espectral ataca a un personaje petrificado, le dejará totalmente fuera de combate. Si no tienes protección contra Estado Piedra, resuelve esta fase de la batalla con eones. Seymour echará del campo de batalla inmediatamente a los eones, pero al menos dispondrás de un turno cuando los invoques… y con un Turbo puedes hacer mucho daño (Fig. 10). Puedes acabar con el estado alterado Coraza usando Antimagia.

Cuando su VIT baja de 12.000, Seymour utiliza Fulgor, con el que puede restar hasta 2.500 puntos de VIT a un personaje. Sin embargo, puedes usar Espejo para hacer que este ataque rebote. La Gárgola espectral curará a su jefe a cada rato con Cura+. Si usas Espejo en NeoSeymour, tu grupo se beneficiará de las magias curativas, pero recuerda que ya no podrás servirte de ataques mágicos. No te preocupes: los daños que le hagas a la Gárgola espectral también causarán consecuencias negativas en Seymour. Cuando hayas quitado 4.000 puntos de VIT a la Gárgola espectral, esta criatura se regenerará absorbiendo 4.000 puntos de la VIT de Seymour (Fig. 11). Luego, lo volverá a hacer y absorberá 3.000, 2.000 y, finalmente, 1.000 de VIT.



09



10



11

BOSQUE DE MAGACALANIA



LEYENDA

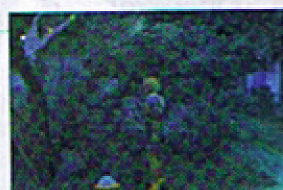
	Objeto	Ctd.
A*	Anillo lúcido	1

* Sólo cuando regreses a este lugar.



TIDUS Y YUNA

Antes de proseguir el viaje hacia el Bosque de Macalania tienes que ocuparte de Yuna. Continúa hacia el sur hasta llegar al lago. Tus personajes se marcharán de la Zona de acampada después de una larga secuencia de vídeo. Regresa, y encontrarás un Anillo lúcido en el cofre; luego, ya puedes ir en dirección este, hacia la Llanura de la Calma.



01

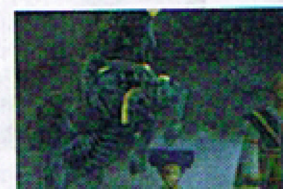
CONSEJOS

Ahora tienes la oportunidad de ocuparte de algunas otras cosas: por ejemplo, te interesa recoger Esferas de Jecht para que Auron pueda aprender algunas técnicas Turbo nuevas. Hallarás una de las Esferas en el Bosque de Macalania/Zona sur (Fig. 1), mientras que otra está junto a la segunda torre pararrayos (entrando desde el norte) de la sección Llanura de los Rayos/Zona sur. En el capítulo "Secretos" puedes encontrar información detallada sobre las esferas (mira en la página 201). Echa un vistazo enfrente de la Casa del Viajero en el Lago Macalania: verás un cofre con 4.000 Guiles (Fig. 2). Si no te importa desviarte un poco, podrás aceptar el inusual cometido que te propone el responsable de Entrenamiento en la Llanura de la Calma: quiere que captures unos cuantos monstruos... (Ver la página 202 del capítulo "Secretos").

No puedes ir más allá de la Llanura de los Rayos/Zona sur. De camino ahí, te cruzarás con Ixion oscuro en la sección Llanura de los Rayos/Zona norte (Fig. 3). Shiva oscura te dará una lección en el templo de Macalania. Si quieres experimentar unas cuantas derrotas catastróficas (hasta el punto de sufrir 99.999 de daño) haz una visita a estos Eones oscuros (consulta el capítulo "Secretos"). Si no, déjalos para más tarde... ¡mucho más tarde!

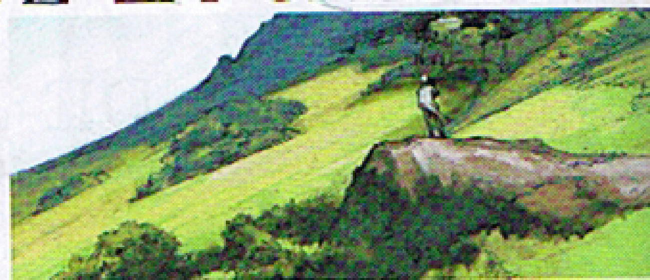


02



03

LLANURA DE LA CALMA





Templo de Remiem

MONSTRUOS

Nombre	VIT	PH	Robar
Véspida	700	480	Colmillo venenoso x1 / x2
Dole	1000	480	Polvo onírico x1 / x2
Flan de llamas	1500	480	Piedra Fuego x1 / x2
Shred	1950	480	Remedio hypello x1 / x2
Droid vigía	2750	480-530	Granada x3 / x4
Dracmón	5800	1380	Granada pétrea x1 / x2
Bengal	6000	1300	Fluido de magia
Ogro	9400	1080	Fluido de salud x1 / x2
Quimera negra	9800	1200	Piedra Frío / Piedra Rayo x2
Molbol	27000	2200	Panacea
• Golem guerrero	64000	6600	Manto de luna x4



Entrenamiento

LEYENDA

	Objeto	Ctd.
A	Alma de eón	1
B	Diccionario albhed 23	1
C	Guiles	5000
D	Guiles	10000
E	Esfera llave nv. 2	1
F	Sable oxidado	1
G	Cola de chocobo	1

EL PAÍS DE LAS OPORTUNIDADES

En la Llanura de la Calma, baja primero la cuesta hacia el oeste: Maechen te explicará algunas cosas sobre el entorno. Rin, a quien encontrarás en el sudoeste, tiene algunos artículos interesantes a la venta. Sin embargo, antes de gastarte el dinero mira bien los efectos del Equipo que comercializa, porque a lo mejor puedes conseguirlos con objetos de tu inventario mediante la opción "Reforma".

Después, visita la zona de acampada del norte, donde verás una ESFERA DEL VIAJERO y una Tienda que tiene Agua bendita (Fig. 1). Te interesa comprar un poco ahora, si bien los estados Zombi y Maldición todavía no son especialmente peligrosos. Echa un vistazo al monitor que ofrece información sobre Bengal, Molbol, Asur y Fantasma. Vale la pena visitar la colina que hay detrás de la Tienda: encontrarás un cofre con una Esfera de llave nivel 2. Belgemine te espera en el área circular del sudoeste (Fig. 2), pero antes de ir es mejor que guardes la partida. Después de todo, ¡fíjate si hay cosas que hacer en la Llanura de la Calma! Si quieres continuar la peregrinación, tendrás que ir al nordeste y enfrentarte al Golem guerrero del puente.



01



02

RIN

Equipo	Guiles	Habilidades
Bastón de experto	38625	Atq. mágico +10%, Atq. Mágico +3% (2)
Lanza brillante	6250	Atq. mágico +5%, Atq. Mágico +3%, Atq. físico +5%, Atq. físico +3%
Escudete	25050	Contramagia
Brazal de Ageb	15750	Frío x 1/2, Agua x 1/2, VIT +5% (1)
Aro seguro	6825	Defensa Piedra +, Defensa Mudez +
Manilla de druida	76250	PM +20%, PM +10%, PM +5% (1)
Pelta curativa	10050	AutoPanacea

Objetos	Guiles
Poción	50
Ultrapoción	500
Cola de fénix	100
Antídoto	50
Colirio	50
Hierba del eco	50
Aguja de oro	50
Semilla de fuerza	100
Semilla de magia	100
Semilla de rapidez	100
Semilla de habilidad	100



TIENDA 1

Equipo	Guiles	Habilidades
Sable barroco	7575	Atq. físico +10% (1)
Vara brillante	7575	Atq. mágico +10% (1)
Ambidextro	7575	Atq. físico +10% (1)
Mogu obediente	7575	Atq. mágico +10% (1)
Alabarda	15150	Penetración, Atq. físico +10% (1)
Hoja dúctil	15150	Penetración, Atq. físico +10% (1)
Devastadora	7575	Atq. físico +10% (1)
Escudo de viaje	1575	VIT +10% (1)
Anillo de viaje	1575	VIT +10% (1)
Brazal de viaje	1575	VIT +10% (1)
Aro de viaje	1575	VIT +10% (1)
Placa de viaje	1575	VIT +10% (1)
Manilla de viaje	1575	VIT +10% (1)
Pelta de viaje	1575	VIT +10% (1)

Objetos	Guiles
Poción	50
Ultrapoción	500
Cola de fénix	100
Agua bendita	300
Antídoto	50
Colirio	50
Hierba del eco	50
Aguja de oro	50
Semilla de fuerza	100
Semilla de magia	100
Semilla de rapidez	100
Semilla de habilidad	100
Granada	300
Mapa	50

CONSEJOS

Kimahri puede sacar mucho partido de las criaturas de aquí: Quimera negra le puede enseñar Vaho acuático, de Dracmón puede aprender Aliento petrificante, y de Molbol Aliento fétido (Fig. 3). Este último provoca Ceguera, Mudez y Confu simultáneamente. Los monstruos más poderosos, como Molbol y Ogro, tienden a estar en el noroeste de la Llanura de la Calma.

Ocasionalmente, encontrarás a Droids vigía en llamas. Éstos se diferencian del modelo convencional en que ofrecen más PH y menos Guiles, y en que al aplicarles Robar se les saca una Granada menos. Por cierto, "Robar" destruye completamente a ambos modelos.



03

LA BATALLA DE LOS EONES – 3ª PARTE

El desafío de Belgemine se produce en las condiciones que ya conoces. Esta vez, te enfrentarás a su Shiva, que tiene 15.000 de VIT (Fig. 4). No debería ser muy difícil si invocas a Ifrit o Bahamut con sus Turbos a tope. Termine como termine la batalla, Belgemine te regalará un Alma de eón, con sus Turbos a tope. Termine como termine la batalla, Belgemine te regalará un Alma de eón, un objeto importante con el que podrás mejorar los atributos de tus eones. La victoria te granjeará 30 Esferas de vigor más; si pierdes, el premio de consolación consistirá en 30 Esferas de rapidez.



04



ENTRENAMIENTO

La entrada a la zona de Entrenamiento está al este de la Llanura de la Calma, al norte de los dos cofres que contienen 5.000 y 10.000 Guiles. Tal vez te interese aceptar la oferta del organizador del torneo y salir a la caza de monstruos con armas provistas de la habilidad Capturar. Solamente las puedes conseguir del jefe de la zona de entrenamiento. No tienes que tenerlas equipadas durante toda la batalla; sólo en el golpe final.

Si decides aceptar este desafío, deberás equipar al menos a uno de tus personajes con un arma que incorpore la habilidad Capturar. Si atrapas a un ejemplar, como mínimo, de los nueve tipos de criatura presentes en la Llanura de la Calma (sin incluir a las Máquinas), la zona de entrenamiento se reabrirá. Recibirás como premio 60 Vientos del Etéreo, además de un cofre (Fig. 5) con el Arma de los 7 astros de Yuna. Necesitarás el Espejo de los 7 astros para abrir el cofre. El jefe de la zona también cría monstruos que no encontrarás en ningún otro lugar de Spira: consulta desde la página 202 del capítulo "Secretos" para saber más. También encontrarás información acerca del Espejo de los 7 astros en la página 214.



05

TIENDA 2

Equipo	Guiles	Habilidades
Sable de domador	9075	Capturar(I) *
Bastón guía	9075	Capturar (I)
Balón de práctica	9075	Capturar (I)
Mogu domador	9075	Capturar (I)
Lanza de Nimrod	9075	Capturar (I)
Amo de las bestias	9075	Capturar (I)
Mano de arriero	9075	Capturar (I)

Objetos	Guiles
Poción	50
Ultrapoción	500
Cola de fénix	100
Agua bendita	300
Antídoto	50
Colirio	50
Hierba del eco	50
Aguja de oro	50
Semilla de fuerza	100
Semilla de magia	100
Semilla de rapidez	100
Semilla de habilidad	100

¡CORRE, CHOCOBO, CORRE!

Además del Diccionario albhed 23 (Fig. 6), encontrarás a una entrenadora de chocobos al noroeste de la Llanura de la Calma (Fig. 7). Habla con ella si quieres entrenar una de sus criaturas. Primero, tendrás que guiar un chocobo bastante testarudo por un recorrido en menos de 12,8 segundos. Recibirás un Elixir, así como un permiso que te da derecho a montar un chocobo en la Llanura de la Calma. También puedes acometer unos cuantos desafíos más y ganar algunos premios, e incluso puedes disfrutar distrayendo al guardia de la rampa del nordeste. En el capítulo "Secretos" verás más información sobre las carreras de chocobos.
Cuando vayas en chocobo, ve a examinar la Cola de chocobo del sudeste de la Llanura de la Calma: entonces accederás al pasaje que va al Templo de Remiem. Allí encontrarás el Diccionario albhed 24 y verás de nuevo a Belgemine. También puedes participar en otra carrera de chocobos. En el capítulo "Secretos" encontrarás todo lo que hay que saber sobre el Templo de Remiem.



06



07



GOLEM GUERRERO

VIT: 64000 PH: 6660

Robar: Manto de luna x4

Puntos débiles: Ceguera, Rompecoraza

Características elementales:

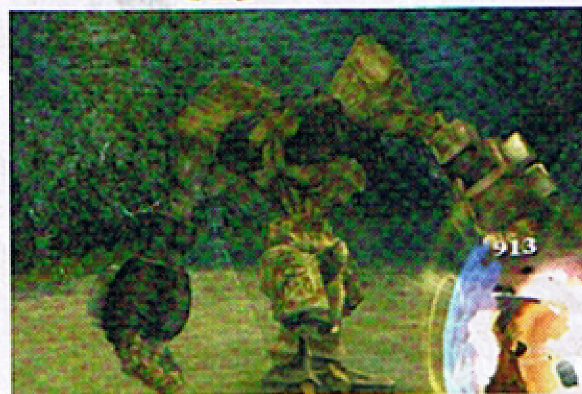
Elemento	
Fuego:	-
Rayo:	-
Agua:	-
Frío:	-

ESTRATEGIA

El Golem guerrero es un tipo muy duro, de manera que Rompecoraza te será muy útil. Yuna, Auron y Wakka forman un buen grupo siempre que puedas aplicarles Prisa al principio de la batalla. Coraza ofrece cierta protección contra los potentes ataques del Golem guerrero (Fig. 8). Lo mejor que puede hacer Wakka es usar Ataque Niebla + en cada turno, mientras que Auron debería atacar y Yuna tendría que usar sus habilidades curativas. Cuando la VIT de tu oponente baje de 10.000, éste usará Freno++ y Barrera total.

En general, el Golem guerrero se cargará rápido a tus eones, así que úsalos sólo si pueden atacar con Turbos. Si Yuna ha aprendido el Tipo de Turbo Conmiseración, no tendrás que rellenar el Indicador de Turbo de cada eón para la batalla. Como Yuna estará muy ocupada curando, no tardará mucho en llenar su Indicador de Turbo, de forma que podrá usar Invocación+. Según sea la fuerza de Lulu, sus magias elementales pueden ser eficaces si Auron ha preparado el terreno utilizando Rompeespíritu.

Tienes un as en la manga para simplificar las cosas: usa Provocación a fin de impedir que tu rival utilice su mortífero Ataque doble. No tendrá más remedio que seguir atacando con Puño explosivo, el cual reduce la VIT de su objetivo a la mitad... es decir, en el peor de los casos a 1.



08



CUEVA DEL ORADOR ROBADO



09

Cuando hayas liquidado al Golem guerrero, podrás continuar hacia la tierra de los Ronso en el norte. Claro que también puedes desviarte por el puente e ir al Barranco (Fig. 9). Allí encontrarás el Sable oxidado en el extremo este; con los ingredientes adecuados, este sable se transformará algún día en el Arma de los 7 astros de Auron. También te puede interesar hacer una visita a la Cueva del orador robado. Además de objetos muy variados, en esta Cueva se encuentran el Diccionario albhed 25 y el eón Yojimbo. Consulta el capítulo "Secretos" para saber más.

MONTE GAGAZET



LEYENDA

	Objeto	Ctd.
A	Esfera de Braska	1
B	Manilla segura	1
C	Guiles	20000
D	Esfera de VIT	1
E	Esfera llave nv. 4	1
F	Omnipoción	1
G	Símbolo de Júpiter	1

MONSTRUOS

Nombre	VIT	PH	Robar
• Biran Ronso	Varía	4500	Esfera llave nv. 3 x1 / x2
• Yenke Ronso	Varía	4500	Esfera llave nv. 3 x1 / x2
Galkimasera	880	770	Piedra Rayo x1 / x2
Mal Bernardo	1800	820	Polvo onírico x2 / x3
Sigurd	2000	810	Ultrapoción / Reloj de oro
Droid jefe	3700	830	Granada x2 / Granada antitanque x2
Grat	4000	980	Antídoto x4 / Panacea x3
Granada	7500	1350	Piedra Fuego x2 / x3
Droid blindado	8700	950	Remedio albhed x2 / x3
Asur	17000	1840	Fluido de vida x 1 / x2
• Seymour Beta	70000	10000	Elixir
• Ente espectral	4000	-	-



UNA CUESTIÓN DE HONOR

Kimahri tiene que defender él solito su honor luchando contra Biran y Yenke. Si vas corto de Equipo, puedes comprarle cosas al Ronso de enfrente a la derecha (Fig. 1). Sube la cuesta en cuanto estés preparado; para asegurarte de que el Indicador se llene durante la refriega, controla que no esté activado ningún Tipo de Turbo como Furia. Necesitas un arma cargada a tope de Fuerza; además, verás que en el repertorio abunda Ojo penetrante, seguramente porque no tiene ningún efecto sobre los Ronsos.



01

TIENDA

Equipo	Guiles	Habilidades
Sable barroco	22725	Atq. físico +10% (2)
Vara brillante	22725	Atq. mágico +10% (2)
Ambidextro	22725	Atq. físico +10% (2)
Mogu obediente	22725	Atq. mágico +10% (2)
Lanza brillante	37875	Penetración, Atq. físico +10% (2)
Satori	37875	Penetración, Atq. físico +10% (2)
Devastadora	22725	Atq. físico +10% (2)
Escudo brillante	4725	VIT +10% (2)
Anillo brillante	4725	VIT +10% (2)
Brazal brillante	4725	VIT +10% (2)
Aro brillante	4725	VIT +10% (2)
Placa brillante	4725	VIT +10% (2)
Manilla brillante	4725	VIT +10% (2)
Pelta brillante	4725	VIT +10% (2)

Objetos	Guiles
Poción	50
Ultrapoción	500
Cola de fénix	100
Agua bendita	300
Antídoto	50
Colirio	50
Hierba del eco	50
Aguja de oro	50
Semilla de fuerza	100
Semilla de magia	100
Semilla de rapidez	100
Semilla de habilidad	100



BIRAN Y YENKE RONSO

VIT: varía	PH: 4500 cada uno
Robar: Esfera llave nv. 3 / x2	
Puntos débiles: -	
Características elementales:	
Fuego:	-
Rayo:	-
Agua:	-
Frío:	-



ESTRATEGIA

Los estados alterados Ceguera, Sueño y Freno no tienen efecto pero, como siempre, Prisa es muy útil. Si no has aprendido Prisa y la batalla te da problemas, intenta usar una Esfera blanca en el Desarrollo antes de comenzar este combate. Hurgando en los bolsillos de tus oponentes con Robar y Arrebatar, obtendrás dos Esferas de llave nivel 3. Hagas lo que hagas, iten muchas pociones de reserva!

Kimahri puede aprender bastantes habilidades de los Ronso. Biran tiene Patada circular, Barrera total, Condena y Kamikaze, mientras que Yenke exhibe Vaho acuático, Bola de fuego, Aliento petrificante y Viento blanco (Fig. 2). Barrera total y Viento blanco sólo se pueden usar cuando el enemigo ya los haya utilizado. Cuando la VIT de Biran o la de Yenke bajen del 50 %, desplegarán Barrera total y Viento blanco respectivamente.



02



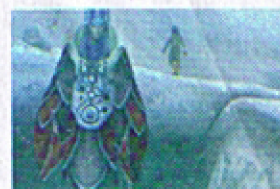
03

Los ataques normales sólo tendrán efecto cuando Kimahri esté rodeado en un movimiento de pinza (Fig. 3). Biran y Yenke se protegerán mutuamente si están uno junto al otro. En ese caso, usa tus habilidades de curación o técnicas como Vaho acuático. La VIT de los dos Ronso depende de los atributos de Kimahri. Consulta el capítulo "Monstruos" para ver cómo funciona esta relación.

UN LARGO CAMINO

Tras derrotar a los Ronso, vuelve a la Entrada para guardar la partida. El camino por las montañas es largo y peligroso; las Esferas del Viajero escasean... pero de los monstruos no puede decirse lo mismo.

Justo al principio, te tropezarás con dos cofres que contienen una Omnipoción y 20.000 Guiles. Al norte, al final de un pequeño callejón sin salida, hallarás la Esfera de Braska (Fig. 4).



04



05

Si ya has recogido dos Esferas de Jecht, Auron podrá ahora aprender su segunda técnica Turbo. En el extremo oeste de esta sección, también encontrarás una Manilla segura. Poco después, conocerás a Wantz, el hermano de Oaka, que es el último comerciante que te venderá productos durante la peregrinación (Fig. 5). Acumula reservas de Agua bendita. Asimismo, quizá te interese adquirir equipo con protección Zombi.

Ya queda menos para la siguiente ESFERA DEL VIAJERO. Mientras vas de camino, verás dos cofres con una Esfera de VIT y una Esfera de llave nv. 4: están un poco apartados del sendero. Puedes usar la ESFERA DEL VIAJERO para mantener en buena forma a tu grupo: te irá bien pasear un poco y participar en unas cuantas batallas para que tus luchadores y eones tengan los Indicadores de Turbo llenos antes de luchar contra el próximo jefe.



¿SÓLO UN SUEÑO?

Tras la batalla, reanuda el viaje. Frente a la ESFERA DEL VIAJERO, mira entre los pilares de la izquierda y verás el Símbolo de Júpiter en un cofre. Tidus tendrá un sueño muy revelador antes de llegar a las cuevas del Monte Gagazet. Habla con el Orador en casa de Tidus, y luego síguele fuera. Al final, Tidus se despertará y podrás continuar adelante.

MONTE GAGAZET - 2ª PARTE







LEYENDA

	Objeto	Ctd.
A	Esfera de fortuna	1
B	Esfera llave nv. 1	1
C	Apoyo final	1
D	Anillo de vigor	1
E	Esfera de retorno	1

MONSTRUOS

Nombre	VIT	PH	Robar
Pez luchador	200-600	140-440	Granada, Granada antitanque
Arimán	2800	2200	Estimulante x2 / x3
Aqueoros	5100	730	Piedra Agua x2, Fluido vitalizante
Grendel	9500	2600	Ultrapoción, Omnipoción
Tritón	10000	600	Piedra Agua x2 / x3
Flan oscuro	12800	3750	Manto de estrellas x1 / x2
Bégimo	23000	6540	Éter, Brebaje mágico
Mandrágora	31000	6230	Panacea x 2 / x3
• Custodio sacro	40000	11000	Éter+ x1/ x2



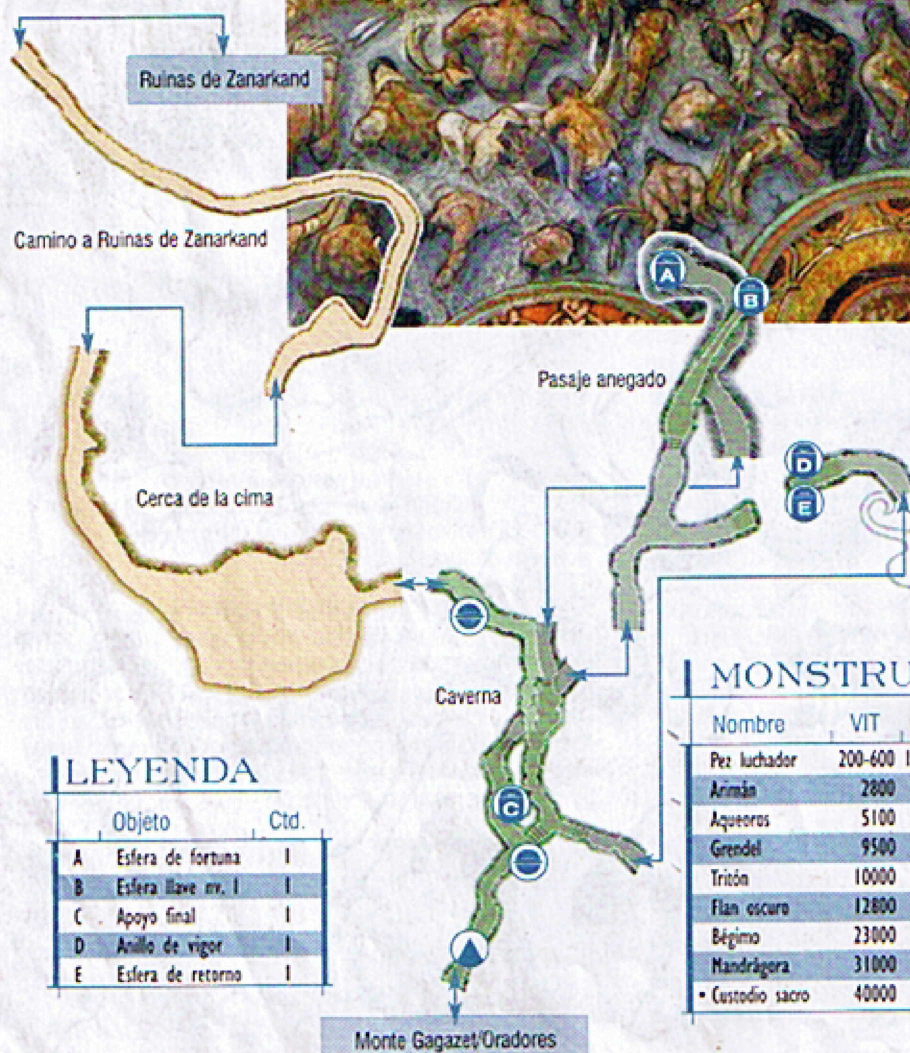
¿SÓLO UN SUEÑO?

Tras la batalla, reanuda el viaje. Frente a la ESFERA DEL VIAJERO, mira entre los pilares de la izquierda y verás el Símbolo de Júpiter en un cofre. Tidus tendrá un sueño muy revelador antes de llegar a las cuevas del Monte Gagazet. Habla con el Orador en casa de Tidus, y luego síguele fuera. Al final, Tidus se despertará y podrás continuar adelante.

MONTE GAGAZET - 2ª PARTE







LEYENDA

	Objeto	Ctd.
A	Esfera de fortuna	1
B	Esfera llave nv. 1	1
C	Apoyo final	1
D	Anillo de vigor	1
E	Esfera de retorno	1

MONSTRUOS

Nombre	VIT	PH	Robar
Pez luchador	200-600	140-440	Granada, Granada antitanque
Arimán	2800	2200	Estimulante x2 / x3
Aqueoros	5100	730	Piedra Agua x2, Fluido vitalizante
Grendel	9500	2600	Ultrapoción, Omnipoción
Tritón	10000	600	Piedra Agua x2 / x3
Flan oscuro	12800	3750	Manto de estrellas x1 / x2
Bégimo	23000	6540	Éter, Brebaje mágico
Mandrágora	31000	6230	Panacea x 2 / x3
• Custodio sacro	40000	11000	Éter+ x1/ x2



PRUEBA

Márchate de la ESFERA DEL VIAJERO de la cueva y ve hacia el oeste. Cuando llegues al agua, Tidus, Wakka y Rikku continuarán solos su camino. Puedes mantener a raya a los monstruos submarinos con el Ataque Niebla. Tu primera prueba te espera en el extremo norte. Wakka tiene que tirar un balón por la abertura de los escudos rotatorios para alcanzar el centro brillante (Fig. 9). Espera hasta que la esfera esté completamente cubierta por la pared mayor antes de lanzar el balón. Dispones de todos los intentos que quieras, o sea que el éxito está garantizado... tarde o temprano. Cuando lo hayas hecho, aparecerá un cofre con una Esfera de llave nivel 1.

Vuelve a la ESFERA DEL VIAJERO, sube hacia el norte y continúa hasta que no tengas más remedio que seguir bajo el agua. Si te hacen luchar en tierra, podrás disponer de todos tus luchadores de nuevo. Ahora, nada hacia los tres círculos brillantes (Fig. 10). Los colores se corresponden con los de tus personajes en el Desarrollo: verde para Rikku, azul para Tidus y naranja para Wakka. (Lo de "pequeño, mediano y grande" también funciona). Después, verás un cofre con una Esfera de fortuna.

Por encima de la ESFERA DEL VIAJERO se ha abierto un pasaje que va hacia el oeste, en cuyo final encontrarás dos cofres con una Esfera de retorno y un Anillo de vigor. Aún en dirección oeste, en el camino hacia la primera prueba, verás otro cofre con un Apoyo final. Cuando decidas irte, ve hacia el norte desde la ESFERA DEL VIAJERO y sube las escaleras que están a mano izquierda en la primera estancia (Fig. 11). Podrás guardar la partida y prepararte para luchar contra el próximo jefe. ¡Protege a tus luchadores de los estados alterados negativos!



09



10



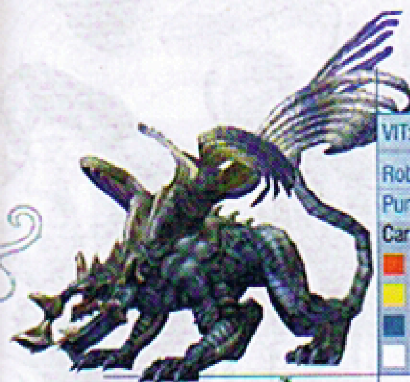
11

CONSEJOS

En las cuevas encontrarás unos cuantos monstruos peligrosos, muchos de ellos resistentes al Agua (y algunos también al Fuego). Kimahri puede aprender Viento blanco de los Flanes oscuros. No podrás hacerle mucho daño físico a esta criatura hasta que uses Rompecoraza (Fig. 12). Una Mandrágora puede provocar varios estados alterados negativos, pero lo puedes impedir con Ataque Morfeo +. Los Bégimos son muy vulnerables a Bio y pueden enseñar Barrera total a Kimahri. Recuerda que puedes reducir los daños físicos que sufren tus personajes si empleas la magia Coraza.



12



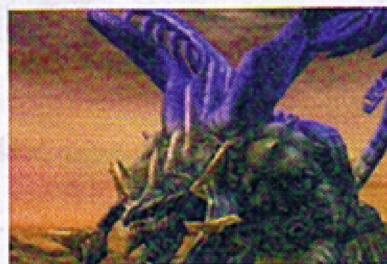
CUSTODIO SACRO

VIT: 40000	PH: 11000
Robar: Éter+ / x2	
Puntos débiles: -	
Características elementales:	
Fuego:	-
Rayo:	-
Agua:	-
Frío:	-

ESTRATEGIA

Usa Prisa++, Ataque Niebla +, Rompecoraza y Rompeespíritu al principio. También puedes recurrir a Coraza para reducir tus daños. El oponente empleará ocasionalmente Cura++ con el objetivo de restaurar su VIT en nada menos que 9.999 puntos. Para impedirlo, puedes lanzar Espejo sobre él o, con un luchador que tenga el comando "Usar", lanzarle un Manto de estrellas. El rival también aplicará alguna que otra vez Espejo a uno de tus personajes; puedes anularlo con Antimagia o relevando al afectado.

Auron puede usar Intimidar para mantener a raya brevemente al Custodio sacro (Fig. 13). Las Alas fotónicas de este enemigo producen Sueño, Mudez, Ceguera, Confu y Maldición. Si invocas a un eón, tu enemigo acabará empleando Hálito mágico y lo despachará de una sola vez (Fig. 14). Lo único que puedes hacer es llegar a la batalla con el eón listo para utilizar el Turbo inmediatamente.



13

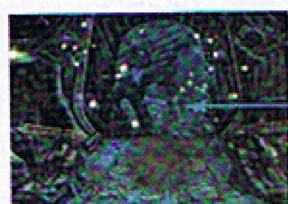


14

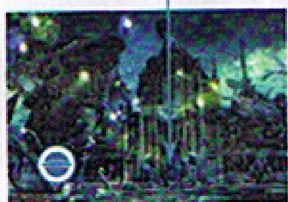
Hálito mágico no sólo es un peligro para los eones. Por suerte, este ataque afecta a un personaje nada más, pero puede hacer 4.000 puntos de daño. Sólo tendrás que resucitar a la víctima. El ataque normal del Custodio sacro es relativamente inofensivo. Su Coletazo somnífero puede despertar a los personajes bajo el influjo de Sueño, aunque retrasará el turno de los mismos.

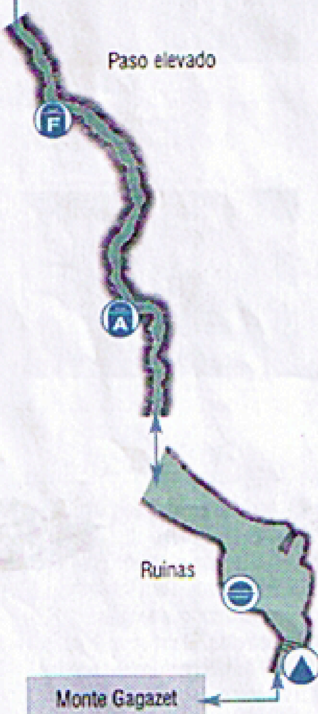


RUINAS DE ZANARKAND

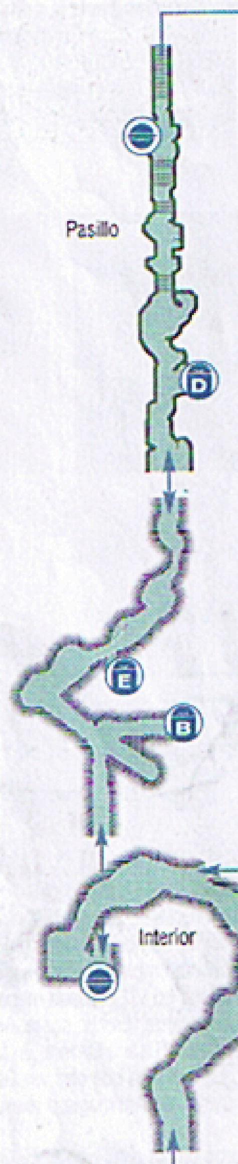


Recinto de Yevon

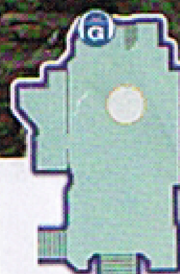




Monte Gagazet

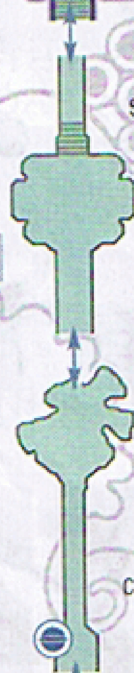






El Limbo

Prueba



Sala

Cámara orador

MONSTRUOS

Nombre	VIT	PH	Robar
Arimán	2800	2200	Estimulante x2 / x3
Monje redivivo	3300	1200	Vela de la vida x2 / Sal purificante
Unidad 97	3700	3200	Agua bendita x3 / Éter x2
Unidad blindada II	6200	3200	Agua bendita x3 / Éter x2
Grendel	9500	2600	Ultrapoción / Omnipoción
Flan oscuro	12800	3750	Manto de estrellas / x2
Asur	17000	1860	Fluido de vida / x2
Bégimo	23000	6540	Éter / Brebaje mágico
Mandrágora	31000	6230	Panacea x 2 / x3
Golem guardia X	42300	6000	Manto de luna x2
• Custodio infernal	52000	12000	Éter / Éter+
• Yunalesca	132000	14000	Brebaje de salud / Viento del Etéreo

LEYENDA

	Objeto	Ctd.
A	Esfera de fortuna	1
B	Esfera amiga	1
C	Guiles	10000
D	Esfera de Suerte	1
E	Esfera llave nv. 3	1
F	Pelta mental	1
G	Símbolo del Sol	1



¡YA NADA ES LO QUE ERA!

De camino al Recinto de Yevon te encontrarás primero con unas cuantas criaturas de la región del Monte Gagazet. Luego, tendrás que enfrentarte a más robots; ten cuidado, porque contra éstos es inútil la táctica de Robar. Cuando la Unidad blindada 11 sea el último robot que queda en pie, ejecutará su Patada circular para echar a tus personajes del campo de batalla. No tendrás ninguna posibilidad sin Rompecoraza ni Rompeespíritu, sobre todo al luchar contra el formidable Golem guardia X (Fig. 1). Si hace falta, puedes usar una Cola de fénix o magia Lázaro para acabar al instante con los Monjes redivivos. También puedes robar una cantidad respetable de Agua bendita a las Unidades 97: ¡más tarde te alegrarás de haberlo hecho!

Consigue la Esfera de fortuna y la Pelta mental del borde oeste del camino. En la sección Recinto de Yevon/Interior, sube al tejado y hallarás 10.000 Guiles. Tras encontrarte a un viejo conocido en el este, busca por ahí una Esfera amiga. Verás una Esfera de llave nv. 3 si sigues el paso angosto (Fig. 2). Recoge el contenido del último cofre: una Esfera de Suerte; luego, guarda la partida y acude a la Prueba.



01



02

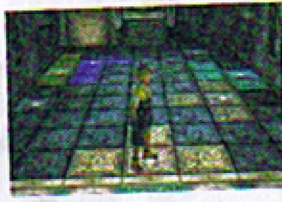
ZANARKAND/PRUEBA

LA PRUEBA

Todavía no puedes conseguir objetos extra en esta Prueba; si quieres alguno, tendrás que volver cuando tengas el Barco volador. Para comenzar la Prueba, pisa el cuadrado verde que hay junto a los peldaños (Fig. 1). Verás nueve círculos brillantes en el suelo. Si tocas uno de ellos, se iluminará una parte de un puzzle; el objetivo es activar los cinco campos de la pared posterior. No te preocupes si pisas el que no es: sólo tendrás que volver a comenzar desde el principio. No tendrás problemas para encontrar los puntos correctos si comparas la imagen con el mapa de esta página (Fig. 2). La puerta de una nueva cámara se abrirá y verás que aparecen seis altares.



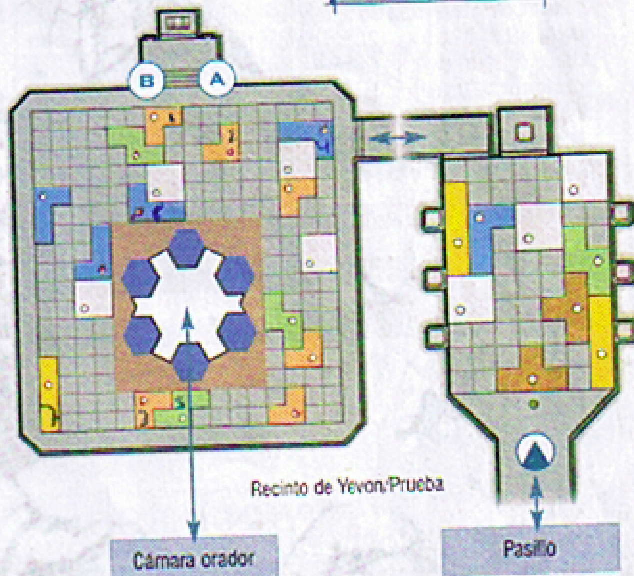
01



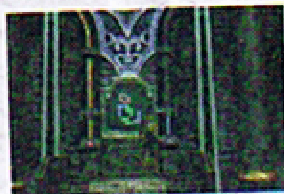
02

LEYENDA

Objeto	
A	Esfera de Besaid
B	Esfera de Kilika



Empuja el altar que está cerca de la puerta del noroeste: aparecerán nuevas partes del puzzle. Ve a la siguiente sala y examina la imagen del norte (Fig. 3); luego, activa los símbolos necesarios tocando los puntos que brillan (Fig. 4). Una vez activados los seis, el primer símbolo se iluminará en el centro (Fig. 5). Vuelve a la cámara y empuja el siguiente altar contra la pared. >>



03



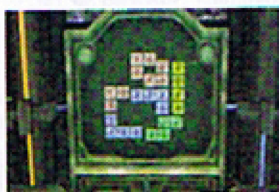
04



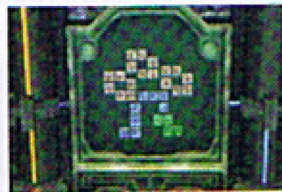
05



>> Tendrás que activar siete campos en el altar del sudoeste, como se ve en la Fig. 6. Cuando hayas empujado el altar contra la pared del nordeste, activarás nueve campos (Fig. 7). Sólo quedará el altar del sudeste, donde tendrás que activar otros siete campos (Fig. 8). Cuando hayas acabado estas tareas, recibirás una esfera de Kilika, que encontrarás a la izquierda de la imagen en el norte (Fig. 9). En la cámara pequeña, inserta la Esfera de Kilika en el altar central del lado oeste. Luego, vuelve a la sala y coge la esfera de Besaid, que encontrarás a la derecha del panel de la imagen. Colócala en el altar que queda (en el centro de la pared del este), empuja ambos altares y vuelve a la sala.



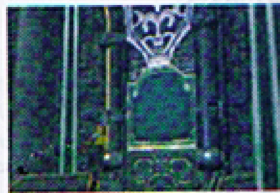
06



07



08



09

ESTRATEGIA

Este combate tiene lugar en un campo de batalla único. El Custodio infernal está rodeado por seis campos, tres de los cuales están ocupados por tus luchadores activos. Puedes usar Comandos extra para recolocarlos en cualquier campo que esté disponible (Fig. 10). Prisa será especialmente útil durante esta batalla. Tu enemigo generalmente se vale de ataques que causan Locura: si tienes la protección correspondiente, equípatela de antemano. Si no, aplícate una Panacea o Esna para curarte rápidamente.

Si atacas al Custodio infernal, lanzará una ofensiva contra los tres campos que tiene enfrente (Fig. 11). Por ello, es importante colocar al personaje con más VIT y con mayor protección (Coraza será muy eficaz) frente a esta criatura, y a los otros dos detrás del Custodio infernal. Si los pones todos a espaldas del Custodio infernal, éste se volverá y eso no te conviene. Lo mejor es dejar un campo libre entre tus personajes. Puedes recurrir a Provocación para hacer que siempre sea atacado el mismo personaje.

Tu oponente arrojará de vez en cuando Minas mágicas a dos de los seis campos. Éstas explotan al cabo de unos turnos y provocan la muerte instantánea (Fig. 12). No pierdas tiempo en mover a tus luchadores a posiciones seguras; si invocas a un eón, el pobrecillo será víctima de una mina de inmediato. Como los eones igualmente no duran mucho contra el Custodio infernal, lo mejor es usar un Turbo nada más salir. Por cierto, no vale la pena seleccionar "Retirar", porque tus personajes serán pasto de la Mina mágica que estaba destinada al eón.

Guarda la partida después de derrotar a este enemigo. Ahora sería el momento de salir del templo y rellenar los Indicadores de Turbo antes de la siguiente batalla.



CUSTODIO INFERNAL

VIT : 52000	PH : 12000
Robar: Éter / Éter+	
Puntos débiles: -	
Características elementales:	
Fuego:	-
Rayo:	-
Agua:	-
Frío:	-



10



11



12



YUNALESCA

VIT: 24000, 48000, 60000	PH: 14000
Robar: Brebaje de salud / Viento del Etéreo	
Puntos débiles: –	
Características elementales:	
Fuego:	-
Rayo:	-
Agua:	-
Frío:	-

ESTRATEGIA

El ataque normal de Yunalesca anula los efectos de Prisa, Coraza y Escudo, o sea que no disfrutarás mucho tiempo de estas magias. Es vital tener protección contra Mudez y Ceguera (Fig. 13). Algunas acciones, como Robar, serán contestadas con Sueño. Sin embargo, vale la pena afanar Brebajes de salud. ¡Estas útiles bebidas duplican la VIT de un personaje durante toda la batalla! En su forma inicial, Yunalesca no debería causarte muchos problemas, pero con cada transformación se vuelve bastante más peligrosa: guárdate los Turbos y los eones para más adelante.

Yunalesca empleará Mordisco infernal, un pérfido ataque que deja en estado Zombi a todos tus personajes (Fig. 14). Luego, se valdrá de magias curativas como Revitalia para acabar con ellos. Este estado alterado sólo puede anularse con Agua bendita o Panacea. Sería recomendable que usaras equipo con protección Zombi, excepto en la tercera ronda de la batalla. Los eones no resultan muy efectivos, ya que Yunalesca puede usar Absorción contra ellos y reducir así parte del daño que recibe cada vez. >>



>> Al principio de la tercera ronda, Yunalesca usará Verdugo y dejará fuera de combate inmediatamente a todos los personajes que NO estén en estado Zombi. Deberías estar preparado para este ataque más tarde. Lo mejor que puedes hacer es mantener siempre en estado Zombi a uno de tus personajes desde el final del segundo asalto... cosa que tampoco es tan fácil.

Este oponente también emplea Descarga mental en la tercera ronda, que provoca Confu. Puedes recurrir a Antimagia para anular Revitalia sin alterar el estado Zombi de un personaje. Si ya has aprendido la magia Sanctus, ha llegado la hora de usarla (Fig. 15).

Tras derrotar a Yunalesca, mira la parte trasera del campo de batalla: verás un cofre con el Símbolo del Sol (Fig. 16) una vez hayas subido y bajado las escaleras. Sólo hay una salida: por las escaleras de la parte anterior. Si quieres que te recoja el Barco volador, sal del Recinto de Yevon.



13



14



15



16

BARCO VOLADOR

¡FELIZ VUELO!

Si te has dedicado a jugar al blitzbol, ahora puedes fichar a Wakka para que juegue en tu equipo. Sólo tienes que hablar con él en el puente, en cualquier momento a partir de ahora, pulsando ⊕. Fuera, encontrarás a Rin vendiendo productos a muy buenos precios.

Sigue a Yuna hasta el Mirador, en el otro extremo del Barco volador, y habla con ella. Después de que venga Kimahri, regresa al puente para charlar con Cid (Fig. 1). Tu siguiente visita es al Gran puente. Acércate a los guardias y solicita una audiencia con el venerable Mica; tras una secuencia, volverás a bordo. Habla con Cid para seleccionar tu próximo destino: ¡Sinh!

Supongamos que quieres enfrentarte a Sinh inmediatamente. Te convendrían habilidades como Magia doble, Golpe rápido y AutoLázaro para las siguientes batallas, pero sólo puedes conseguirlas tras desbloquear áreas nuevas del Desarrollo con Esferas de llave nv. 4. Sin embargo, puedes pasar sin estas potentes habilidades. Tras seleccionar a Sinh, tendrás que irte del Barco volador por la cubierta superior, como hiciste en la batalla contra Efrey.

RIN

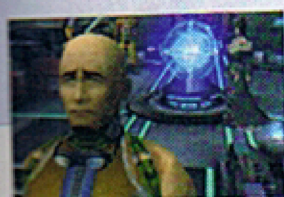
Equipo	Guiles	Habilidades
Hoja variable	75750	Atq. físico +10% (3)
Bastón de experto	75750	Atq. Mágico +10% (3)
Líbero	75750	Atq. físico +10% (3)
Mogu solícito	75750	Atq. Mágico +10% (3)
Lanza brillante	37875	Penetración, Atq. físico +10% (2)
Satori	37875	Penetración, Atq. físico +10% (2)
Brazo flexible	75750	Atq. físico +10% (3)
Escudo tetra	15750	VIT +10% (3)
Anillo tetra	15750	VIT +10% (3)
Brazal tetra	15750	VIT +10% (3)
Aro tetra	15750	VIT +10% (3)
Placa tetra	15750	VIT +10% (3)
Manilla tetra	15750	VIT +10% (3)
Pelsa tetra	15750	VIT +10% (3)

Objetos	Guiles
Poción	50
Ultrapoción	500
Remedio albhed	1000
Agua bendita	300
Cola de fénix	100
Panacea	1500
Antídoto	50
Colirio	50
Hierba del eco	50
Aguja de oro	50
Semilla de fuerza	100
Semilla de magia	100
Semilla de rapidez	100
Semilla de habilidad	100
Granada	300

CONSEJOS

El capitán Cid te dará algunas opciones a partir de ahora. Puedes ir a cualquiera de los lugares que aparece en la Lista, o puedes usar "Contraseña" para introducir contraseñas que te darán acceso a lugares secretos (Fig. 2). También puedes usar "Búsqueda" para buscar áreas secretas en el mapa; hallarás una lista completa en la página 199 del capítulo "Secretos". Cuando estés en tierra, ve a cualquier ESFERA DEL VIAJERO si quieres ser teletransportado al Barco volador.

Ahora, puedes buscar los eones y las Armas de los 7 astros que te faltan por encontrar. También puedes capturar monstruos para el Entrenamiento, acabar los minijuegos que quedan, visitar las legendarias Ruinas Omega (Fig. 3), y hacer muchas cosas más. Todo esto viene detallado en el capítulo "Secretos".



01



02

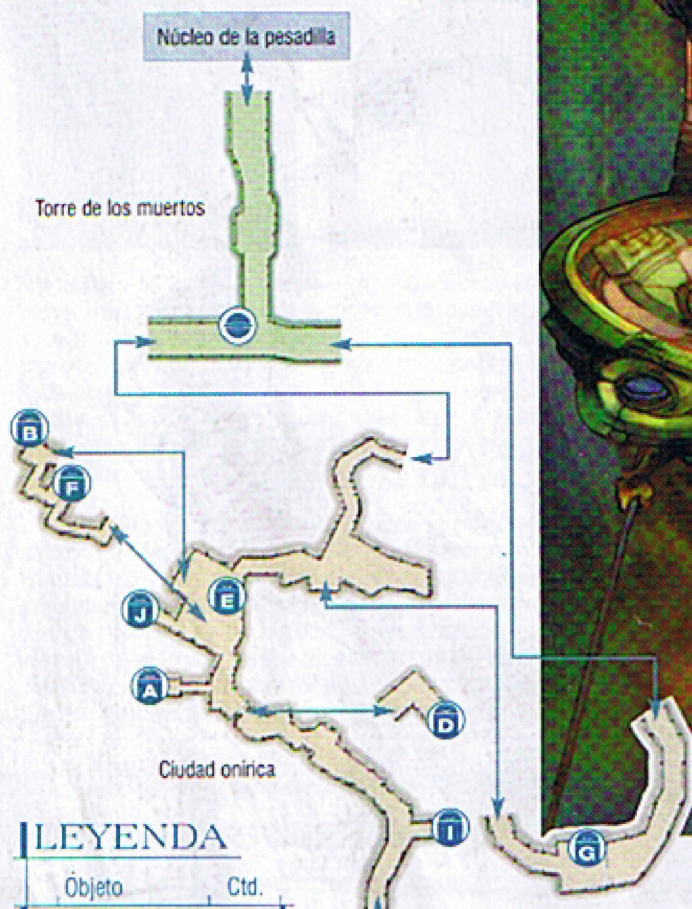


03



SINH





LEYENDA

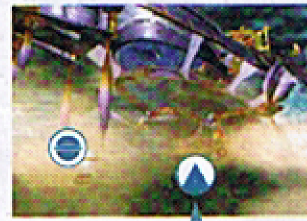
	Objeto	Ctd.
A	Manilla segura	1
B	Esfera Def. física	1
C	Elixir	1
D	Cuatro a cero	1
E	Guiles	20000
F	Esfera de VIT	1
G	Save the Queen	1
H	Esfera llave nv. 3	1
I	Esfera llave nv. 4	1
J	Omnielixir	1
K	Anillo de hada	1
L	Esfera especial	1
M	Lanza de druida	1

Jardín del dolor

Mar de tristeza

C H M K L

Cerca del barco



MONSTRUOS

Nombre	VIT	PH	Robar
Arimán	2800	2200	Estimulante x2 / x3
Amanita	7400	2400	Mina enmudecedora x3 / Éter
• Brote de Sinh: Gunai	20000	1800	Manto de estrellas / Piedra de luz
Caronte	22222	3100	Sombra del Etéreo / Viento del Etéreo
Gigante*	36000	7800	Manto de luz x1 / x2
• Sinh (núcleo)	36000	18000	Fluido de salud x3 / x4
Monolito diabólico	45000	11000	Granada pétrea x2
Adamantaimai	54400	12500	Agua de vida / Brebaje de salud
Varn	56000	19500	Viento del Etéreo / Piedra de luz
Gran molbol	64000	21000	Panacea / Pócima de magia
• Sinh - Brazo izquierdo	65000	16000	Omnipoción / Piedra suprema
• Sinh - Brazo derecho	65000	17000	Poción X / Piedra de luz
Rey Bégimo	67500	16800	Fluido vitalizante / Dos estrellas x2
Gran gusano	80000	22000	Fluido de salud
• Seymour Omega	80000	24000	Piedra de luz / Piedra suprema
Barbatos	95000	17500	Manto de estrellas / Piedra sacra
• Sinh	140000	20000	Éter / Piedra suprema

* Gigante siempre aparece en pareja. Uno absorbe Fuego y Rayo, mientras que el otro absorbe Agua y Frío.





BRAZO IZQUIERDO

VIT: 65000	PH: 16000
Robar: Omnipoción / Piedra suprema	
Puntos débiles: -	
Características elementales:	
Fuego:	-
Rayo:	-
Agua:	-
Frío:	-

BRAZO DERECHO

VIT: 65000	PH: 17000
Robar: Poción X / Piedra de luz	
Puntos débiles: -	
Características elementales:	
Fuego:	-
Rayo:	-
Agua:	-
Frío:	-



CÓMO JUGAR



PERSONAJES



PASO A PASO



ESTRATEGIA

Ocúpate de los Brazos de Sinh uno por uno; no hay diferencia estratégica entre ambos enfrentamientos. Los dos son muy resistentes contra los ataques físicos y mágicos, o sea que tanto Rompeespíritu como Rompecoraza te serán útiles (Fig. 1). Sinh utiliza ocasionalmente Aura cero para aumentar esta resistencia, por lo que Auron tendrá que aplicar sus técnicas con regularidad. ¡No dejes de usar Prisa++! También puedes valerte de Escudo para proteger a tus luchadores. Ataca con Magia doble y Fulgor, o con Artema, si puedes.

Tidus y Rikku pueden ocuparse de que Cid acerque o aleje de Sinh el Barco volador. No tendrás más remedio que apartarlo cuando tu oponente reúna energía para su ataque Ultragravedad. Usa con frecuencia Petras en las distancias cortas, y en las largas, ataca con Wakka y Lulu (Fig. 2). Ánimo también irá bien en los ataques de largo alcance. En cuanto acabes con los dos Brazos, tendrás otra batalla por delante, o sea que no agotes todos los Turbos.



01



02

OBJETOS



ESTRATEGIA

El Brote de Sinh: Gunai absorbe todas las magias dirigidas contra el núcleo de Sinh, o sea que ocúpate de él lo primero (Fig. 3). Usa Prisa en tus personajes y Freno en el Brote de Sinh; recuerda que es vulnerable a Fuego. Cuando pierda el 50% de su VIT, se retirará dentro de su caparazón; emplea todos tus medios para provocarle los máximos daños antes de que se retire. Puedes servirte de Mudez para impedir que el Brote de Sinh utilice Cura+. Cuando se meta en su caparazón, ten cuidado, porque eso indica que se está preparando para usar Ultragravedad. Utiliza el comando "Defensa" de un eón para amortiguar este ataque.

Usa Rompecoraza y Rompeespíritu para ablandar el Núcleo y, acto seguido, emplea tu ataque más potente (Fig. 4). Si éste es Sanctus, Fulgor o Artema, te irá bien que otros personajes usen Mímica. Si Yuna está lanzando magias de ataque, Rikku puede aplicar Remedios alibhed para curar a los personajes envenenados por Sinh. Tras la batalla, volverás brevemente al Barco volador: cambia de armas y protección antes de volver a por Sinh.

SINH (NÚCLEO)



VIT: 36000	PH: 18000
Robar: Fluido de salud x3 / x4	
Puntos débiles: -	
Características elementales:	
Fuego:	-
Rayo:	-
Agua:	-
Frío:	-

MONSTRUOS



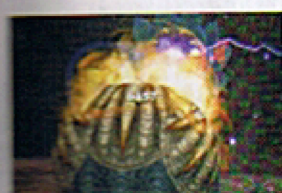
BROTE DE SINH: GUNAI



VIT: 20000	PH: 1800
Robar: Manto de estrellas / Piedra de luz	
Puntos débiles: Freno	
Características elementales:	
Fuego:	Daño x 1.5
Rayo:	-
Agua:	Absorción
Frío:	-

BLITZBOL





03



04

SECRETOS





ESTRATEGIA

No tienes más remedio que vencer a Sinh antes de que se llene su Indicador de Turbo, porque, si no, usará un ataque contra el que es imposible defenderse y eso significará tu derrota. Por lo tanto, tienes que atacar lo más rápido posible; Prisa es absolutamente vital, y la protección contra el estado Piedra irá muy bien. Sinh a veces se vale de Confu y Zombi.

Sólo podrás luchar a corta distancia cuando Sinh se haya movido dos veces hacia ti. Usa este tiempo para activar Prisa y ejecutar acciones defensivas (Fig. 5). Cuando estés cerca, utiliza Rompecoraza, Rompeespíritu y Golpe rápido. Los eones sirven de poco porque sus Turbos se recuperan muy lentamente. Usa el Megafulgor de Bahamut solamente al final (Fig. 6), cuando estés seguro de que acabará con Sinh para siempre. Actos de desesperación como Kamikaze o Lanzamonedas (100.000 Guiles harán 9.999 de daño) también harán mella: a grandes malos, grandes remedios.

SINH (CABEZA)



VIT: 140000	PH: 20000
Robar: Éter / Piedra suprema	
Puntos débiles: -	
Características elementales:	
Fuego:	-
Rayo:	-
Agua:	-
Frío:	-



05



06

MAR DE TRISTEZA

Puedes acceder al Barco volador desde la siguiente ESFERA DEL VIAJERO: no te preocupes, porque podrás volver cuando quieras. Si quieres acabar la partida ya, vete preparando para enfrentarte a enemigos formidables cuyos colegas al otro lado del Mar de tristeza son ¡todavía más peligrosos! Pero también hay buenas noticias: Kimahri puede aprender Condena del Caronte, Aliento fétido del Gran molbol y Barrera total del Rey Bégimo. Este último, por cierto, tiene muy mal perder y al morir suelta un Meteo que produce daños masivos. Puedes tratar de minimizarlos si pones en guardia a un personaje pulsando Ⓐ. Quizá tengas que invocar a un eón poco antes del final, aunque no deberías tener problemas si has aprendido AutoLázaro.

Este campo de batalla no es el normal: por desgracia, el mapa sólo muestra los lugares ya visitados; consulta el mapa de la página 130. Hay algunos cofres en lo alto de la pequeña catarata (Fig. 7), pero sólo puedes llegar dando un rodeo desde el otro lado. Encontrarás cinco cofres con un Elixir, una Esfera de llave nv. 3, un Anillo de hada, una Esfera especial y una Lanza de druida. La siguiente sección pondrá a prueba tus fuerzas una vez más...



07

CONSEJOS

Por si acaso, harás bien en luchar siempre cerca de las Esferas del Viajero. Si tus personajes no son tan fuertes como podrían, ¡que no te dé vergüenza retirarte a tiempo! Es recomendable poner el personaje más rápido (normalmente, Rikku) en el grupo activo y dejar a Tidus de reserva; así, él podrá entrar en la batalla en cualquier momento y tú podrás seleccionar "Pirarse". Después de cada batalla, puedes ir al menú principal, seleccionar "Formación" y volver a cambiar los miembros de tu grupo. Aun si tienes problemas con los enemigos "normales" de esta área, deberías poder con los siguientes monstruos jefes.

SEYMOUR OMEGA



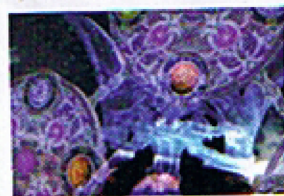
VIT: 80000	PH: 24000
Roba: Piedra de luz / Piedra suprema	
Puntos débiles: -	
Características elementales:	
Fuego:	¡variables!
Rayo:	¡variables!
Agua:	¡variables!
Frío:	¡variables!

ESTRATEGIA

Detrás de Seymour, verás cuatro discos con esferas de distintos colores: se llaman Ruedas espectrales (Fig. 8). El color púrpura indica Frío, el rojo Fuego, el verde Rayo y el azul Agua. Seymour Omega siempre lanza cuatro magias seguidas, las cuales están determinadas por las esferas de colores. Por ejemplo, si sólo hay esferas rojas apuntando a Seymour, éste usará Piro++ cuatro veces. Equipa a tus personajes con protección contra los distintos elementos.

Los discos también indican el punto débil del enemigo: siempre será el elemento opuesto a aquél con el que esté atacando. Si uno de tus personajes ha aprendido Magia doble, tendrás una buena ventaja. Deberías aplicar magias como Prisa++, Rompecoraza, Rompeespíritu y Anti. Por desgracia, éstas no te pueden proteger completamente porque en cada turno se emplean cuatro magias. Cuando hayas atacado seis veces a Seymour, usará primero Antimagia y luego Artema (Fig. 9). No hay forma de reducir los daños que causa Artema: tendrás que apretar los dientes y tragarte unos 4.000 puntos. Luego, los discos rotarán y cambiarán los colores de las esferas que apuntan a Seymour.

Las magias serán especialmente fuertes si todas las esferas tienen el mismo color. Si atacas un disco, rotará y Seymour usará magias distintas. Para empeorar las cosas, Seymour liquidará a todos los eones que se le pongan por delante de forma casi inmediata.



08



09

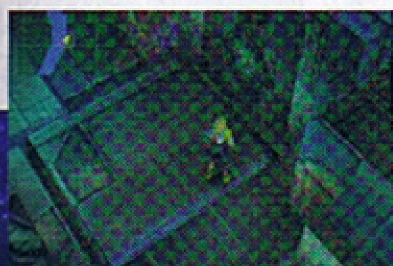


LA CIUDAD ONÍRICA

A partir de ahora, tus enemigos serán todavía más peligrosos... y tendrán unos alarmantes grados de inmunidad contra todo lo que les lances. Al norte de la ESFERA DEL VIAJERO, verás un símbolo en la pared que tengas a mano derecha (Fig. 10). Tendrás que derrotar a diez monstruos en esta área para que se abra la primera pared. Si quieres recoger una Esfera de llave nv. 4, tienes que exterminar nada menos que a 35 enemigos.

Entonces, tu camino sigue hacia el noroeste. Estate atento cuando el sendero gire hacia el norte otra vez: verás un símbolo en el suelo. Si lo pisas un momento, una plataforma te transportará hasta el arma Cuatro a cero de Wakka. Unos metros más al norte, tendrás que apretarte contra la pared del oeste para recoger la Manilla segura que hay detrás. Un poco más allá, verás una rampa que desciende hacia un cofre; en él encontrarás 20.000 Guiles (Fig. 11). Una plataforma cercana te conducirá a un par de cofres que contienen una Esfera de VIT y una Esfera de Defensa física. Desde allí, un ascensor te llevará abajo; toca el símbolo de la pared para conseguir el Omnielixir.

Ya casi has llegado a tu destino. En el siguiente cruce, examina un pequeño hueco que hay en la pared del sur (Fig. 12). Verás un pequeño edificio al que podrás entrar desde el sur. Te deslizarás por una rampa y aterrizarás cerca de un cofre que contiene el Save the Queen. Lo único que te queda por hacer es subir la pared hacia el nordeste y llegar a la última ESFERA DEL VIAJERO. Ahora, puedes escoger entre aprovechar esta ESFERA DEL VIAJERO para volver al Barco volador... o enfrentarte al desafío final.



10



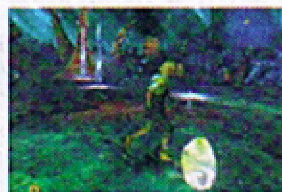


12



TORRE DE LOS MUERTOS

En la torre tienes que recoger diez objetos. Estás en un entorno más bien surrealista en el que las perspectivas cambian constantemente: no es extraño que te desorientes. Aparecen cristales de colores durante unos segundos: tienes que tocarlos para conseguir los objetos en cuestión (Fig. 13). Intenta evitar los carámbanos de hielo que emergen del suelo todo el rato: si tocas uno, tendrás que luchar contra monstruos; puedes detectarlos porque justo antes de que salgan brilla una luz blanca en el suelo. Lo mejor es no estarse quieto. Cuando toques el décimo cristal te transportarás automáticamente a la siguiente área. Éstos son los diez objetos: Balón prisma, Hoja de quietud, Bastón de druida, Esfera blanca, Cait Sith macabro, Flunting, Esfera técnica, Lanza de campeón, Mente austera y Esfera de cifras. A continuación, visita rápidamente el Desarrollo antes de acercarte a la criatura que acecha al fondo.



13



EÓN DE BRASKA

VIT: 60000, 120000	PH: -
Robar: Éter+ / Elixir	
Puntos débiles: -	
Características elementales:	
Fuego:	-
Rayo:	-
Agua:	-
Frío:	-

PAGODA YU

VIT: 5000 (aumenta cada vez que la destruyes)	PH: -
Robar: -	Puntos débiles: -
Características elementales:	
Fuego:	-
Rayo:	-
Agua:	-
Frío:	-

ESTRATEGIA

Verás dos pilares que flotan en pleno aire a izquierda y derecha de tu principal enemigo (Fig. 14). Tienen como función recargar el Indicador de Turbo del Eón de Braska, y nutrirle de forma regular con 1.500 puntos de VIT. Si consigues destruirlos, reaparecerán al cabo de unos turnos. Cada uno tiene 5.000 de VIT al principio, pero esta cifra aumenta a cada reaparición. Las cosas se pueden poner difíciles si destruyes solamente uno de los pilares: el otro atacará con Aspir+, además de una serie de estados alterados desagradables.

Aunque tu oponente es formidable durante la primera mitad, es mejor que guardes tus eones para el segundo asalto. No tendrás más remedio que usar Prisa, Coraza y Revitalia... y te irá bien cierta protección contra el Estado Piedra. Tidus puede reducir el Indicador de Turbo del Eón de Braska con el Comando extra "Hablar". Por desgracia, esto sólo funciona dos veces, o sea que espérate a la segunda mitad, cuando el ataque Turbo será todavía más devastador.

El Auténtico Chut de Jecht causa estado Zombi. En función de tu Defensa, los ataques normales del rival te costarán 2.000 de VIT o más (Fig. 15). Te iría bien que Rikku mezclase algo útil como Vida doble omni o Vida doble omni +, que sirve para duplicar la VIT máxima de los tres personajes. Combinando solamente dos Ultrapociones, se dobla la VIT máxima de un personaje.

El Eón de Braska es vulnerable a Petra y a estados alterados como Zombi. Por desgracia, esos condenados pilares anulan casi inmediatamente el efecto de los estados. ¿Cuál es la mejor estrategia para ti? Depende de cómo hayas desarrollado a tus personajes. Experimenta para ver qué ataque provoca más daños y con qué personajes es mejor usar cada táctica. Yuna o Rikku pueden recurrir a Sanctus (Fig. 16), y Lulu a Fulgor o Artema (especialmente con Magia doble).

Si Yuna es uno de tus personajes más potentes, es mejor que el resto del grupo se concentre en usar objetos para curar a los personajes; no te olvides de resucitar a todos los personajes que estén fuera de combate. Recuerda que usar un objeto conlleva menos tiempo que una magia. Por supuesto, eso no quiere decir que tus luchadores estén condenados a ser meros espectadores; de hecho, Wakka puede causar el mayor daño con sus ataques, especialmente con Ruleta de chutes.

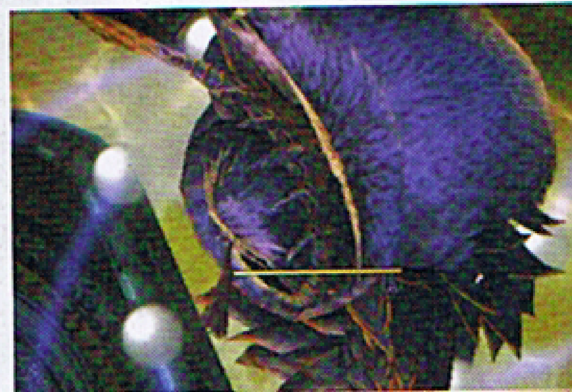
Tras el primer asalto, tu oponente sacará una poderosa espada. Sus métodos de ataque serán los mismos, pero ahora harán más daño. Cuando su VIT baje de 60.000, lanzará un Auténtico Chut de Jecht (Fig. 17): este increíble Turbo afectará a todos tus personajes y causa hasta 5.000 puntos de daño.



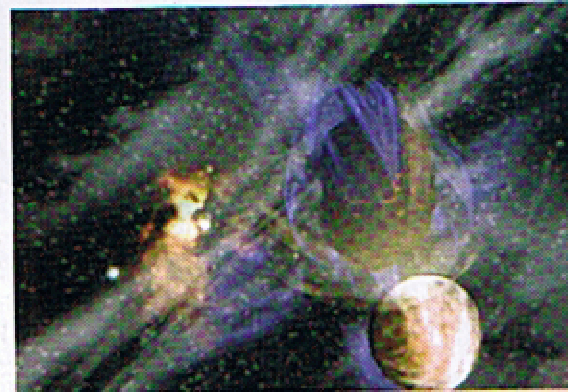
14



15



16



17

Como en la primera mitad de la batalla, es vital usar Prisa, Coraza, Revitalia así como cualquier otra cosa que mantenga los niveles de VIT. Todo será más fácil si has aprendido AutoLázaro y si tienes Coraza con Consumo PM=1.

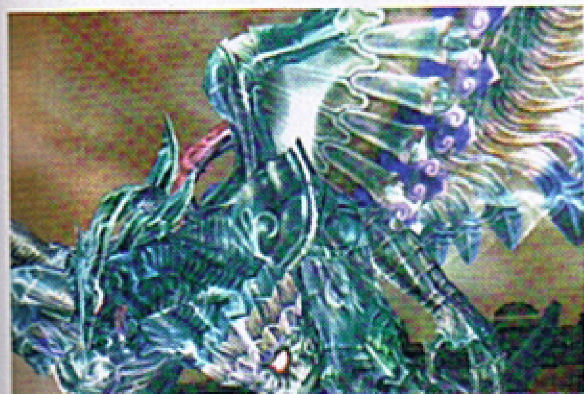


EL JEFE FINAL

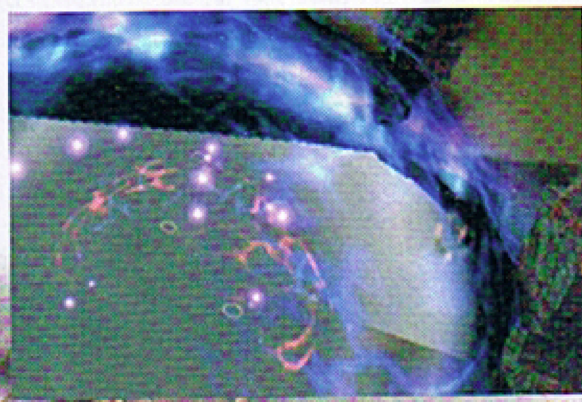
No podrás guardar la partida tras derrotar al Eón de Braska, pero no tienes nada que perder. A partir de ahora, todos tus héroes disfrutarán de la protección AutoLázaro… ¡podrás luchar como tú quieras!

Lo primero es vencer a todos los eones que has reunido durante tu aventura (Fig. 18). Luego, prepárate para el jefe final... y esta vez es el último de verdad (Fig. 19). La victoria será aún más rápida si conviertes a esta criatura en Zombi y, a continuación, usas Lázaro o una Cola de fénix.

Ganar la última batalla no tiene por qué ser el fin de tu viaje por Final Fantasy X. Mira el capítulo "Secretos" y verás cuántas cosas te quedan aún por descubrir...



18



19

Objetos

OBJETOS

Si se te resiste un oponente o si pierdes demasiadas batallas, el problema puede estar relacionado con el equipo que llevan tus personajes. El objetivo de este capítulo es ofrecer una perspectiva sobre los puntos fuertes y las habilidades de todas las armas, artículos de protección y otros objetos. Con la ayuda de las referencias a las páginas de los capítulos Paso a paso y Secretos, podrás localizar rápidamente dónde se encuentran los objetos que necesitas.

EL EQUIPO DE TUS PERSONAJES

Que un arma o un artículo de protección se llame como se llama depende muchas veces de sus habilidades. Puesto que puedes cambiarlas, el nombre de un arma puede estar sujeto a cambios constantes. Suena complicado, pero se basa en un principio que podríamos denominar "sistema de prioridades".

Cada Habilidad de apoyo o combinación de ellas tiene asignada una prioridad predeterminada. Las mejores armas de tus personajes -las escasas Armas de los 7 astros- tienen la mayor prioridad de todas: la número 1. La prioridad más baja (entre 66 y 68) se asigna a las armas que forman el equipo básico de tus personajes, como Sables, Bastones o Moguris. Mira las tablas en las siguientes páginas para ver todas las armas con prioridades intermedias. Sólo tienes que recordar que el arma recibe su nombre de la habilidad o combinación de habilidades de mayor prioridad que posea. Cuando las habilidades del arma cambian, su nombre también puede cambiar en función de la prioridad. Esto también se aplica a la protección.

Ejemplo 1: Tidus tiene el arma "Flunting" con la habilidad Turbo en apuros (Prioridad 14). Cuando se asigna a esta arma la habilidad adicional PH x 3 (Prioridad 11), el nombre del arma cambia a Durandal.

Ejemplo 2: Tidus tiene el arma Ambicioso con la habilidad Turbo por PH (Prioridad 13). Se le asigna la habilidad adicional Turbo triple (Prioridad 9). La combinación de ambas habilidades posee la Prioridad 7, por lo que la espada pasa a llamarse Balmung.

Consulta la página 8 del capítulo Cómo jugar para aprender a asignar habilidades a los espacios libres de un artículo de equipo. Encontrarás una lista de todas las Habilidades de apoyo y sus efectos en las páginas 144-145.

EQUIPO PARA TIDUS

Prioridad	Arma	Habilidad / características	Página
1	Arma Artema	(Especial: Arma de los 7 astros))	214
2	Fraternidad	(Especial: regalo de Wakka)	59
3	Sable de domador	Capturar	120
4	Sable de cristal	Cuatro Efectos elementales	
5	Excalibur	Expansión de daño	
6	Ragnarok	PH x 3, Turbo por PH y Turbo triple	
7	Balmung	Turbo por PH y Turbo triple	
8	Levatin	PH x 2 y Turbo doble	
9	Rompecorazones	Turbo triple	
10	Lionheart	Turbo doble	
11	Durandal	PH x 3	
12	Ascalón	PH x 2	
13	Ambicioso	Turbo por PH	
14	Flunting	Turbo en apuros	133
15	Sable astral	Consumo PM=1	
16	Apocalipsis	Cuatro Efectos para estados alterados (excepto Efecto Zombi +)	
17	Sable de maestro	Cuatro de tipo Atq. físico +...%	
18	Maestro rúnico	Cuatro de tipo Atq. mágico +...%	
19	Sable anatema	Magia+ y tres de tipo Atq. mágico +...%	
20	Sable arcano	Consumo 1/2 PM	
21	Guilventura	Guiles x 2	
22	Triple filo	Tres Efectos elementales	
23	Sable embrujado	Tres Efectos para estados alterados (excepto Efecto Zombi +)	
24	Vendetta	Contramagia, además de Contraataque o Evade y ataca	
25	Avenger	Contraataque o Evade y ataca	83, 99, 114
26	Hoja prisma	Contramagia	
27	Sable Mirage	Magia+	
28	Sable de vida	Saber médico	
29	Hoja sónica	Iniciativa	98, 100
30	Vigilante	Primer ataque	
31	Danza macabra	Efecto Muerte +	
32	Adagio	Efecto Freno +	
33	Lapidario	Efecto Piedra +	
34	Salamandra	Efecto Veneno +	
35	Pesadilla	Efecto Sueño +	
36	Matamagos	Efecto Mudez +	
37	Sable del ocaso	Efecto Ceguera +	
38	Sable de caballero	Tres de tipo Atq. físico +...%	
39	Sable de druida	Tres de tipo Atq. mágico +...%	
40	Doble filo	Dos Efectos elementales	91, 94, 123
41	Razzmatazz	Dos Efectos de bajo nivel para estados alterados (excepto Efecto Zombi)	
42	Quitapenas	Efecto Muerte	
43	Retardador	Efecto Freno	74
44	Sable pétreo	Efecto Piedra	
45	Sable tóxico	Efecto Veneno	
46	Canción de cuna	Efecto Sueño	
47	Silenciador	Efecto Mudez	
48	Sol de medianoche	Efecto Ceguera	
49	Sable de cazador	Ojo penetrante	65, 91
50	Sable ardiente	Efecto Fuego	91
51	Sable gélido	Efecto Frío	77, 82
52	Fulminante	Efecto Rayo	
53	Hoja líquida	Efecto Agua	
54	Sable de fuerza	Sembrar fuerza	
55	Sable mágico	Sembrar magia	
56	Sable rápido	Sembrar rapidez	
57	Sable hábil	Sembrar habilidad	
58	Hoja variable	Cuatro espacios para habilidades	85, 129
59	Sable de poder	Atq. físico +...% y Atq. mágico +...%	
60	Sable barroco	Dos o tres espacios para habilidades	94, 97, 100, 110, 119, 122
61	Sable de brujo	Atq. mágico +10% o Atq. mágico +20%	
62	Sable de soldado	Atq. físico +10% o Atq. físico +20%	
63	Sable rúnico	Atq. mágico +5%	
64	Sable encantado	Atq. mágico +3%	
65	Esgrimista	Atq. físico +5%	86
66	Sable de guerrero	Atq. físico +3%	60, 75, 79
67	Sable afilado	Penetración	
68	Sable	Cero espacios para habilidades	45, 100

Prioridad	Protección	Habilidad / características	Página
1	Senda sin fin	Expansión de VIT y Expansión de PM	
2	Escudo sagrado	Cinta	
3	Escudo de Genji	Expansión de VIT	
4	Emblema mágico	Expansión de PM	
5	Escudo de cristal	Cuatro habilidades Absorbe	
6	Égida	Cuatro habilidades elementales Inmune	
7	Escudo de golem	AutoEscudo, AutoCoraza, AutoRevitalia y AutoEspejo	
8	Escudo de vida	AutoPoción, AutoPanacea y Autofénix	
9	Escudo de salud	AutoPoción y AutoPanacea	
10	Escudo de paladín	Cuatro "Defensa... +" para estados alterados	
11	Escudo de diamante	Cuatro de tipo Def. física +...%	
12	Escudo de rubí	Cuatro de tipo Def. mágica +...%	
13	Escudo ancestral	Cuatro de tipo VIT +...%	
14	Escudo magistral	Cuatro de tipo PM +...%	
15	Coleccionista	Solo raros	
16	Cazatesoros	Objetos raros	
17	Esperanza	VIT al andar y PM al andar	
18	Escudo de asalto	Tres de estas cuatro: AutoEscudo, AutoPrisa, AutoRevitalia o AutoEspejo	
19	Escudo fantasmal	Tres de tipo Absorbe	
20	Escudo de vigor	VIT al andar	
21	Escudo mental	PM al andar	
22	Escudo fénix	Autofénix	
23	Escudo curativo	AutoPanacea	
24	Arco iris	Cuatro "Anti ... en apuros" elementales	
25	Escudo de luz	Cuatro de estas cinco: Escudo en apuros, Coraza en apuros, Prisa en apuros, Revitalia en apuros o Espejo en apuros	
26	Escudo de duende	Tres Defensas (para estados alterados)	
27	Escudo de paz	Ningún encuentro	
28	Escudo médico	AutoPoción	
29	Barrera triple	Tres Defensas elementales	
30	Escudo estelar	Tres de tipo "... en apuros"	
31	Escudo de marcha	Dos de las siguientes: AutoEscudo, AutoPrisa, AutoRevitalia o AutoEspejo	
32	Escudo de luna	Dos de tipo "... en apuros"	
33	Escudo Revitalia	AutoRevitalia o Revitalia en apuros	
34	Escudo Prisa	AutoPrisa o Prisa en apuros	
35	Escudo Espejo	AutoEspejo o Espejo en apuros	
36	Escudo sólido	AutoEscudo o Escudo en apuros	
37	Escudo antimagos	AutoCoraza o Coraza en apuros	
38	Escudo de platino	Tres de tipo Def. física +...%	
39	Escudo de zafiro	Tres de tipo Def. mágica +...%	
40	Escudo de guerra	Tres de tipo VIT +...%	
41	Escudo de druida	Tres de tipo PM +...%	
42	Escudo elemental	Dos habilidades Absorbe o Defensa de elementos diferentes	
43	Escudo seguro	Dos habilidades "Defensa ... +" para estados alterados	
44	Escudo pírico	Absorbe Fuego	
45	Escudo gélido	Absorbe Frío	
46	Escudo eléctrico	Absorbe Rayo	
47	Escudo acuoso	Absorbe Agua	
48	Escudo santo	Defensa Maldición +	
49	Escudo lúcido	Defensa Confu o Defensa Confu +	
50	Escudo cuerdo	Defensa Locura o Defensa Locura +	
51	Escudo presto	Defensa Freno o Defensa Freno +	
52	Escudo sacro	Defensa Muerte o Defensa Muerte +	
53	Escudo bendito	Defensa Zombi o Defensa Zombi +	
54	Escudo relajante	Defensa Piedra o Defensa Piedra +	
55	Escudo depurativo	Defensa Veneno o Defensa Veneno +	91
56	Escudo alerta	Defensa Sueño o Defensa Sueño +	
57	Escudo sonoro	Defensa Mudez o Defensa Mudez +	
58	Escudo de sol	Defensa Ceguera o Defensa Ceguera +	91
59	Escudo de Hefesto	Fuego x 1/2 o Inmune al Fuego	
60	Escudo de Ageb	Frío x 1/2 o Inmune al Frío	
61	Escudo de Thor	Rayo x 1/2 o Inmune al Rayo	94, 95, 97
62	Escudo de Sobek	Agua x 1/2 o Inmune al Agua	
63	Escudo antiAgua	AntiAgua en apuros	
64	Escudo antiFuego	AntiFuego en apuros	65
65	Escudo antiRayo	AntiRayo en apuros	
66	Escudo antiFrío	AntiFrío en apuros	
67	Escudo de experto	Dos de tipo VIT +...% y dos de tipo PM +...%	
68	Escudo tetra	Cuatro espacios para habilidades	123, 129
69	Escudo de mitrilo	Def. física +...% y Def. mágica +...%	
70	Escudo de oro	Dos de tipo Def. Física +...%	
71	Escudo esmeralda	Dos de tipo Def. Mágica +...%	
72	Escudo de soldado	Dos de tipo VIT +...%	
73	Escudo de mago	Dos de tipo PM +...%	
74	Escudo de plata	Def. física +10% o Def. física +20%	
75	Escudo de ónix	Def. mágica +10% o Def. mágica +20%	
76	Escudo de brujo	PM +20% o PM +30%	
77	Escudo de lucha	VIT +20% o VIT +30%	
78	Escudo brillante	Tres espacios para habilidades	122
79	Escudo de metal	Def. física +3% o Def. física +5%	75, 82, 86
80	Escudo de perla	Def. mágica +3% o Def. mágica +5%	79
81	Escudo mágico	PM +5% o PM +10%	
82	Escudo de viaje	VIT +5% o VIT +10%	60, 65, 100, 110, 119
83	Escudo	Dos espacios para habilidades	
84	Escudete	Un espacio para habilidades	119





EQUIPO PARA YUNA

Prioridad	Arma	Habilidad / características	Página
1	Nirvana	(Especial: Arma de los 7 astros)	214
2	Bastón guía	Capturar	120
3	Arcana	Cuatro Efectos elementales	
4	Abraxas	Expansión de daño	
5	Eje celestial	PH x 3, Turbo por PH y Turbo triple	
6	Justicia divina	Turbo por PH y Turbo triple	
7	Vara de Serafín	PH x 2 y Turbo doble	
8	Vara de rosas	Turbo triple	
9	Vara de Nimbus	Turbo doble	
10	Ala prodigiosa	PH x 3	
11	Vara alada	PH x 2	
12	Vara prodigiosa	Turbo por PH	
13	Save the Queen	Turbo en apuros	130
14	Vara astral	Consumo PM=1	
15	Vara caótica	Cuatro Efectos para estados alterados (excepto Efecto Zombi +)	
16	Bastón destructor	Cuatro de tipo Atq. físico +...%	
17	Bastón de luz	Cuatro de tipo Atq. mágico +...%	
18	Vara de duende	Magia+ y tres de tipo Atq. Mágico +...%	
19	Vara maestra	Consumo 1/2 PM	
20	Bastón de rico	Guiles x 2	
21	Trielemental	Tres Efectos elementales	
22	Vara maldita	Tres Efectos para estados alterados (excepto Efecto Zombi +)	
23	Vara de Némesis	Contramagia, además de Contraataque o Evade y ataca	
24	Defensora	Contraataque o Evade y ataca	
25	Vara prisma	Contramagia	
26	Vara Mirage	Magia+	
27	Bastón de médico	Saber médico	
28	Vara eólica	Iniciativa	
29	Vara de líder	Primer ataque	123
30	Vara de castigo	Efecto Muerte +	
31	Impasse	Efecto Freno +	
32	Bastón rocoso	Efecto Piedra +	
33	Bastón virulento	Efecto Veneno +	
34	Bastón de espinas	Efecto Sueño +	
35	Bastón Mutis	Efecto Mudez +	
36	Bastón nocturno	Efecto Ceguera +	
37	Bastón duro	Tres de tipo Atq. físico +...%	
38	Bastón de druida	Tres de tipo Atq. mágico +...%	133
39	Bielemental	Dos Efectos elementales	
40	Bastón maligno	Dos Efectos de bajo nivel para estados alterados (excepto Efecto Zombi)	
41	Bastón macabro	Efecto Muerte	
42	Bastón lento	Efecto Freno	
43	Vara pétrea	Efecto Piedra	
44	Belladona	Efecto Veneno	94
45	Vara hipnótica	Efecto Sueño	
46	Vara acalladora	Efecto Mudez	
47	Vara nocturna	Efecto Ceguera	89, 98
48	Vara de sabio	Ojo penetrante	57, 65, 82
49	Vara de fuego	Efecto Fuego	
50	Vara de hielo	Efecto Frío	
51	Vara de rayo	Efecto Rayo	
52	Vara de agua	Efecto Agua	
53	Vara de fuerza	Sembrar fuerza	
54	Vara mágica	Sembrar magia	
55	Vara rápida	Sembrar rapidez	
56	Vara hábil	Sembrar habilidad	
57	Bastón de experto	Cuatro espacios para habilidades	119, 129
58	Vara de poder	Atq. físico +...% y Atq. mágico +...%	
59	Vara brillante	Dos o tres espacios para habilidades	94, 97, 100, 110, 119, 122
60	Vara de brujo	Atq. mágico +10% o Atq. Mágico +20%	
61	Vara metálica	Atq. físico +10% o Atq. físico +20%	
62	Vara rúnica	Atq. mágico +5%	86
63	Vara encantada	Atq. mágico +3%	60, 75, 79
64	Vara contundente	Atq. físico +5%	
65	Vara rígida	Atq. físico +3%	
66	Vara cortante	Penetración	
67	Vara	Un espacio para habilidades	

Prioridad	Protección	Habilidad / características	Página
1	Anillo de Salomón	Expansión de VIT y Expansión de PM	
2	Anillo inmune	Cinta	
3	Anillo misterioso	Expansión de VIT	
4	Anillo mítico	Expansión de PM	
5	Anillo de Sofía	Cuatro habilidades Absorbe	
6	Anillo égida	Cuatro habilidades elementales Inmune	
7	Anillo generoso	AutoEscudo, AutoCoraza, AutoRevitalia y AutoEspejo	
8	Anillo salvador	AutoPoción, AutoPanacea y Autofénix	
9	Anillo medicinal	AutoPoción y AutoPanacea	
10	Anillo de exorcista	Cuatro "Defensa ... +" para estados alterados	
11	Anillo de diamante	Cuatro de tipo Def. física +...%	
12	Anillo de rubí	Cuatro de tipo Def. mágica +...%	
13	Anillo de reina	Cuatro de tipo VIT +...%	
14	Anillo de hechicero	Cuatro de tipo PM +...%	
15	Anillo exigente	Solo raros	
16	Anillo codicioso	Objetos raros	
17	Anillo de fe	VIT al andar y PM al andar	
18	Anillo de asalto	Tres de estas cuatro: AutoEscudo, AutoPrisa, AutoRevitalia o AutoEspejo	
19	Anillo de hada	Tres de tipo Absorbe	130
20	Anillo de vigor	VIT al andar	124
21	Anillo mental	PM al andar	
22	Anillo fénix	Autofénix	
23	Anillo curativo	AutoPanacea	
24	Anillo multicolor	Cuatro "Anti ... en apuros" elementales	
25	Anillo de luz	Cuatro de estas cinco: Escudo en apuros, Coraza en apuros, Prisa en apuros, Revitalia en apuros o Espejo en apuros	
26	Anillo de duende	Tres Defensas (para estados alterados)	
27	Anillo de paz	Ningún encuentro	
28	Anillo médico	AutoPoción	
29	Anillo triple	Tres Defensas elementales	
30	Anillo estelar	Tres de tipo "... en apuros"	
31	Anillo de marcha	Dos de las siguientes: AutoEscudo, AutoPrisa, AutoRevitalia o AutoEspejo	
32	Anillo de luna	Dos de tipo "... en apuros"	
33	Anillo Revitalia	AutoRevitalia o Revitalia en apuros	
34	Anillo Prisa	AutoPrisa o Prisa en apuros	
35	Anillo Espejo	AutoEspejo o Espejo en apuros	
36	Anillo Escudo	AutoEscudo o Escudo en apuros	
37	Anillo Coraza	AutoCoraza o Coraza en apuros	
38	Anillo de platino	Tres de tipo Def. física +...%	
39	Anillo de zafiro	Tres de tipo Def. mágica +...%	
40	Anillo protector	Tres de tipo VIT +...%	
41	Anillo de druida	Tres de tipo PM +...%	
42	Anillo elemental	Dos habilidades Absorbe o Defensa de elementos diferentes	
43	Anillo seguro	Dos habilidades "Defensa ... +" para estados alterados	
44	Anillo pírico	Absorbe Fuego	
45	Anillo gélido	Absorbe Frío	
46	Anillo eléctrico	Absorbe Rayo	
47	Anillo acuoso	Absorbe Agua	
48	Anillo santo	Defensa Maldición +	
49	Anillo lúcido	Defensa Confu o Defensa Confu +	114, 117
50	Anillo cuerdo	Defensa Locura o Defensa Locura +	
51	Anillo presto	Defensa Freno o Defensa Freno +	
52	Anillo sacro	Defensa Muerte o Defensa Muerte +	
53	Anillo bendito	Defensa Zombi o Defensa Zombi +	123
54	Anillo relajante	Defensa Piedra o Defensa Piedra +	85
55	Anillo depurativo	Defensa Veneno o Defensa Veneno +	89, 100
56	Anillo alerta	Defensa Sueño o Defensa Sueño +	
57	Anillo sonoro	Defensa Mudez o Defensa Mudez +	
58	Anillo de sol	Defensa Ceguera o Defensa Ceguera +	
59	Anillo de Hefesto	Fuego x 1/2 o Inmune al Fuego	77, 83
60	Anillo de Ageb	Frío x 1/2 o Inmune al Frío	
61	Anillo de Thor	Rayo x 1/2 o Inmune al Rayo	94, 97
62	Anillo de Sobek	Agua x 1/2 o Inmune al Agua	
63	Anillo antiAgua	AntiAgua en apuros	91
64	Anillo antiFuego	AntiFuego en apuros	
65	Anillo antiRayo	AntiRayo en apuros	
66	Anillo antiFrío	AntiFrío en apuros	
67	Anillo de experto	Dos de tipo VIT +...% y dos de tipo PM +...%	
68	Anillo tetra	Cuatro espacios para habilidades	
69	Anillo de mitrilo	Def. física +...% y Def. mágica +...%	91
70	Anillo de oro	Dos de tipo Def. física +...%	
71	Anillo esmeralda	Dos de tipo Def. mágica +...%	
72	Anillo de soldado	Dos de tipo VIT +...%	
73	Anillo de mago	Dos de tipo PM +...%	
74	Anillo de plata	Def. física +10% o Def. física +20%	
75	Anillo de ónix	Def. mágica +10% o Def. Mágica +20%	
76	Anillo de brujo	PM +20% o PM +30%	
77	Anillo de lucha	VIT +20% o VIT +30%	
78	Anillo brillante	Tres espacios para habilidades	
79	Anillo de metal	Def. física +3% o Def. física +5%	122
80	Anillo de perla	Def. mágica +3% o Def. Mágica +5%	75, 86
81	Anillo mágico	PM +5% o PM +10%	79, 83
82	Anillo de viaje	VIT +5% o VIT +10%	74, 82
83	Anillo doble	Dos espacios para habilidades	58, 60, 65, 100, 110, 119
84	Anillo	Un espacio para habilidades	

EQUIPO PARA LULU

Prioridad	Arma	Habilidad / características	Página
1	Caballero cebolla	(Especial: Arma de los 7 astros)	215
2	Mogu domador	Capturar	120
3	Mumba 4	Cuatro Efectos elementales	
4	Espíritu moguri	Expansión de daño	
5	Alma espacial	PH x 3, Turbo por PH y Turbo triple	
6	Amo del espacio	Turbo por PH y Turbo triple	
7	Rey del espacio	PH x 2 y Turbo doble	
8	Fuerza espacial	Turbo triple	
9	Energía espacial	Turbo doble	
10	Cactus cometa	PH x 3	
11	Cactus estrella	PH x 2	
12	Gran cactus	Turbo por PH	
13	Poder espacial	Turbo en apuros	
14	Cactus mágico	Consumo PM=1	
15	Cait Sith caótico	Cuatro Efectos para estados alterados (excepto Efecto Zombi +)	
16	Guerrero espacial	Cuatro de tipo Atq. físico +...%	
17	Mago espacial	Cuatro de tipo Atq. mágico +...%	
18	Mogu inspirado	Magia+ y tres de tipo Atq. Mágico +...%	
19	Cactus hechicero	Consumo 1/2 PM	
20	Botín espacial	Guiles x 2	
21	Mumba 3	Tres Efectos elementales	
22	Cait Sith Abadón	Tres Efectos para estados alterados (excepto Efecto Zombi +)	
23	Cactus iracundo	Contramagia, además de Contraataque o Evade y ataca	
24	Cactus vengativo	Contraataque o Evade y ataca	
25	Cactus prisma	Contramagia	
26	Cactus Mirage	Magia+	123
27	Mogu enfermero	Saber médico	
28	Cactus sónico	Iniciativa	
29	Cactus líder	Primer ataque	
30	Cait Sith macabro	Efecto Muerte +	133
31	Cait Sith calmoso	Efecto Freno +	
32	Cait Sith granítico	Efecto Piedra +	
33	Cait Sith tóxico	Efecto Veneno +	
34	Cait Sith hipnótico	Efecto Sueño +	
35	Cait Sith sigiloso	Efecto Mudez +	
36	Cait Sith sombrío	Efecto Ceguera +	
37	Mogu musculoso	Tres de tipo Atq. físico +...%	
38	Mogu druida	Tres de tipo Atq. mágico +...%	
39	Mumba 2	Dos Efectos elementales	
40	Cait Sith infernal	Dos Efectos de bajo nivel para estados alterados (excepto Efecto Zombi)	
41	Cait Sith letal	Efecto Muerte	91, 94
42	Cait Sith lento	Efecto Freno	
43	Cait Sith pétreo	Efecto Piedra	
44	Cait Sith venenoso	Efecto Veneno	91
45	Cait Sith dormilón	Efecto Sueño	97
46	Cait Sith silencioso	Efecto Mudez	
47	Cait Sith cegador	Efecto Ceguera	
48	Cactus observador	Ojo penetrante	65
49	Mumba de fuego	Efecto Fuego	
50	Mumba de hielo	Efecto Frío	
51	Mumba de rayo	Efecto Rayo	
52	Mumba de agua	Efecto Agua	
53	Mogu fuerte	Sembrar fuerza	
54	Mogu mágico	Sembrar magia	
55	Mogu rápido	Sembrar rapidez	
56	Mogu hábil	Sembrar habilidad	
57	Mogu solícito	Cuatro espacios para habilidades	129
58	Mumba poderoso	Atq. físico +...% y Atq. mágico +...%	
59	Mogu obediente	Dos o tres espacios para habilidades	94, 97, 100, 110, 119, 122
60	Mumba brujo	Atq. mágico +10% o Atq. mágico +20%	
61	Mumba fuerte	Atq. físico +10% o Atq. físico +20%	
62	Mogu rúnico	Atq. mágico +5%	
63	Mogu mago	Atq. mágico +3%	60, 75, 79
64	Mogu fornido	Atq. físico +5%	
65	Mogu agresivo	Atq. físico +3%	
66	Mogu incisivo	Penetración	
67	Moguri	Un espacio para habilidades	

Prioridad	Protección	Habilidad / características	Página
1	Alma de Tábata	Expansión de VIT y Expansión de PM	
2	Aro de eternidad	Cinta	
3	Aro de Minerva	Expansión de VIT	
4	Aro mítico	Expansión de PM	
5	Draupnir	Cuatro habilidades Absorbe	
6	Aro de resistencia	Cuatro habilidades elementales Inmune	
7	Aro precioso	AutoEscudo, AutoCoraza, AutoRevitalia y AutoEspejo	
8	Aro imperial	AutoPoción, AutoPanacea y Autofénix	
9	Aro medicinal	AutoPoción y AutoPanacea	
10	Cinta negra	Cuatro "Defensa ... +" para estados alterados	
11	Aro de diamante	Cuatro de tipo Def. física +...%	
12	Aro de rubí	Cuatro de tipo Def. mágica +...%	
13	Aro de reina	Cuatro de tipo VIT +...%	
14	Aro maestro	Cuatro de tipo PM +...%	
15	Aro de colección	Solo raros	
16	Aro del tesoro	Objetos raros	
17	Aro de fe	VIT al andar y PM al andar	
18	Aro de asalto	Tres de estas cuatro: AutoEscudo, AutoPrisa, AutoRevitalia o AutoEspejo	
19	Aro fantasmal	Tres de tipo Absorbe	
20	Aro revitalizador	VIT al andar	
21	Aro mental	PM al andar	
22	Aro resucitador	Autofénix	
23	Aro curativo	AutoPanacea	
24	Aro multicolor	Cuatro "Anti ... en apuros" elementales	
25	Aro de luz	Cuatro de estas cinco: Escudo en apuros, Coraza en apuros, Prisa en apuros, Revitalia en apuros o Espejo en apuros	
26	Aro de duende	Tres Defensas (para estados alterados)	
27	Aro de paz	Ningún encuentro	
28	Aro de chamán	AutoPoción	
29	Aro protector	Tres Defensas elementales	
30	Aro estelar	Tres de tipo "... en apuros"	
31	Aro de marcha	Dos de las siguientes: AutoEscudo, AutoPrisa, AutoRevitalia o AutoEspejo	
32	Aro de luna	Dos de tipo "... en apuros"	
33	Aro Revitalia	AutoRevitalia o Revitalia en apuros	
34	Aro Prisa	AutoPrisa o Prisa en apuros	
35	Aro Espejo	AutoEspejo o Espejo en apuros	
36	Aro Escudo	AutoEscudo o Escudo en apuros	123
37	Aro Coraza	AutoCoraza o Coraza en apuros	
38	Aro de platino	Tres de tipo Def. física +...%	
39	Aro de zafiro	Tres de tipo Def. mágica +...%	
40	Aro de guerra	Tres de tipo VIT +...%	
41	Aro de druida	Tres de tipo PM +...%	
42	Aro elemental	Dos habilidades Absorbe o Defensa de elementos diferentes	
43	Aro seguro	Dos habilidades "Defensa ... +" para estados alterados	
44	Aro pírico	Absorbe Fuego	119
45	Aro gélido	Absorbe Frío	
46	Aro eléctrico	Absorbe Rayo	
47	Aro acuoso	Absorbe Agua	
48	Aro santo	Defensa Maldición +	
49	Aro lúcido	Defensa Confu o Defensa Confu +	
50	Aro cuerdo	Defensa Locura o Defensa Locura +	
51	Aro presto	Defensa Freno o Defensa Freno +	
52	Aro sacro	Defensa Muerte o Defensa Muerte +	
53	Aro bendito	Defensa Zombi o Defensa Zombi +	
54	Aro relajante	Defensa Piedra o Defensa Piedra +	
55	Aro depurativo	Defensa Veneno o Defensa Veneno +	
56	Aro alerta	Defensa Sueño o Defensa Sueño +	
57	Aro sonoro	Defensa Mudez o Defensa Mudez +	91, 100
58	Aro de sol	Defensa Ceguera o Defensa Ceguera +	85
59	Aro de Hefesto	Fuego x 1/2 o Inmune al Fuego	
60	Aro de Ageb	Frío x 1/2 o Inmune al Frío	98
61	Aro de Thor	Rayo x 1/2 o Inmune al Rayo	94, 97
62	Aro de Sobek	Agua x 1/2 o Inmune al Agua	83
63	Aro antiAgua	AntiAgua en apuros	
64	Aro antiFuego	AntiFuego en apuros	
65	Aro antiRayo	AntiRayo en apuros	
66	Aro antiFrío	AntiFrío en apuros	
67	Aro de experto	Dos de tipo VIT +...% y dos de tipo PM +...%	
68	Aro tetra	Cuatro espacios para habilidades	129
69	Aro de mitrilo	Def. física +...% y Def. mágica +...%	
70	Aro de oro	Dos de tipo Def. física +...%	
71	Aro esmeralda	Dos de tipo Def. mágica +...%	91
72	Aro de soldado	Dos de tipo VIT +...%	
73	Aro de mago	Dos de tipo PM +...%	
74	Aro de plata	Def. física +10% o Def. física +20%	
75	Aro de ónix	Def. mágica +10% o Def. mágica +20%	
76	Aro de brujo	PM +20% o PM +30%	
77	Aro de lucha	VIT +20% o VIT +30%	81
78	Aro brillante	Tres espacios para habilidades	122
79	Aro de metal	Def. física +3% o Def. física +5%	75, 86
80	Aro de perla	Def. mágica +3% o Def. mágica +5%	79
81	Aro mágico	PM +5% o PM +10%	74, 82
82	Aro de viaje	VIT +5% o VIT +10%	60, 65, 100, 110, 119
83	Aro multiuso	Dos espacios para habilidades	
84	Aro	Un espacio para habilidades	





EQUIPO PARA WAKKA

Prioridad	Arma	Habilidad / características	Página
1	Campeón mundial	(Especial: Arma de los 7 astros)	215
2	Balón de práctica	Capturar	120
3	Cuatro a cero	Cuatro Efectos elementales	130
4	Mataporteros	Expansión de daño	
5	Partido fácil	PH x 3, Turbo por PH y Turbo triple	
6	Gol olímpico	Turbo por PH y Turbo triple	
7	Desempatador	PH x 2 y Turbo doble	
8	Definidor	Turbo triple	
9	Peligro de gol	Turbo doble	
10	Puntaje triple	PH x 3	
11	Puntaje doble	PH x 2	
12	Nueva estrella	Turbo por PH	
13	Último intento	Turbo en apuros	
14	Hiperenergía	Consumo PM=1	
15	As del penalti	Cuatro Efectos para estados alterados (excepto Efecto Zombi +)	
16	Rompeporterías	Cuatro de tipo Atq. físico +...%	
17	El hechicero	Cuatro de tipo Atq. mágico +...%	
18	Balón energizado	Magia+ y tres de tipo Atq. mágico +...%	
19	Superenergía	Consumo 1/2 PM	
20	Guillonario	Guiles x 2	
21	Tricolor	Tres Efectos elementales	
22	Triple penalti	Tres Efectos para estados alterados (excepto Efecto Zombi +)	
23	Contraatacante	Contramagia, además de Contraataque o Evade y ataca	
24	Revanchista	Contraataque o Evade y ataca	114
25	Balón prisma	Contramagia	133
26	Balón Mirage	Magia+	
27	Balón médico	Saber médico	
28	Balón sónico	Iniciativa	
29	Primera jugada	Primer ataque	
30	Tarjeta roja	Efecto Muerte +	
31	Tiempo muerto	Efecto Freno +	
32	Marca implacable	Efecto Piedra +	
33	Transgresor	Efecto Veneno +	
34	Balón somnífero	Efecto Sueño +	
35	Tapabocas	Efecto Mudez +	
36	Partido nocturno	Efecto Ceguera +	
37	Juego violento	Tres de tipo Atq. físico +...%	
38	Virtuoso	Tres de tipo Atq. mágico +...%	
39	Dos a cero	Dos Efectos elementales	
40	Doble penalti	Dos Efectos de bajo nivel para estados alterados (excepto Efecto Zombi)	123
41	Tarjeta amarilla	Efecto Muerte	
42	Juego suspendido	Efecto Freno	
43	Balón pétreo	Efecto Piedra	83
44	Viuda negra	Efecto Veneno	74
45	Dream Team	Efecto Sueño	
46	Balón Mutis	Efecto Mudez	
47	Apagón	Efecto Ceguera	94
48	Cazatalentos	Ojo penetrante	65, 65, 77
49	Balón ardiente	Efecto Fuego	
50	Balón helado	Efecto Frío	91, 98
51	Balón eléctrico	Efecto Rayo	
52	Balón de agua	Efecto Agua	95
53	Entrenador F	Sembrar fuerza	
54	Entrenador M	Sembrar magia	
55	Entrenador R	Sembrar rapidez	
56	Entrenador H	Sembrar habilidad	
57	Libero	Cuatro espacios para habilidades	129
58	Ovación	Atq. físico +...% y Atq. mágico +...%	85, 91, 94, 97, 100, 110, 119, 122
59	Ambidextro	Dos o tres espacios para habilidades	
60	Balón trucado	Atq. mágico +10% o Atq. mágico +20%	
61	Delantero centro	Atq. físico +10% o Atq. físico +20%	
62	Balón rúnico	Atq. mágico +5%	
63	Balón mágico	Atq. mágico +3%	
64	Balón de ataque	Atq. físico +5%	86
65	Balón de poder	Atq. físico +3%	60,75,79
66	Goleador	Penetración	
67	Balón oficial	Un espacio para habilidades	

Prioridad	Protección	Habilidad / características	Página
1	Superhombre	Expansión de VIT y Expansión de PM	
2	Defensa perfecta	Cinta	
3	Infatigable	Expansión de VIT	
4	Alta tensión	Expansión de PM	
5	Tragaldabas	Cuatro habilidades Absorbe	
6	Bloqueo cuádruple	Cuatro habilidades elementales Inmune	
7	Guardián	AutoEscudo, AutoCoraza, AutoRevitalia y AutoEspejo	
8	Automático	AutoPoción, AutoPanacea y Autofénix	
9	Primeros auxilios	AutoPoción y AutoPanacea	
10	Multibloqueo	Cuatro "Defensa ... +" para estados alterados	
11	Brazal de diamante	Cuatro de tipo Def. física +...%	
12	Brazal de rubí	Cuatro de tipo Def. mágica +...%	
13	Larga vida	Cuatro de tipo VIT +...%	
14	As de la magia	Cuatro de tipo PM +...%	
15	Sabia elección	Solo raros	
16	Buena elección	Objetos raros	
17	Precalentamiento	VIT al andar y PM al andar	
18	Triple apoyo	Tres de estas cuatro: AutoEscudo, AutoPrisa, AutoRevitalia o AutoEspejo	
19	Portero elemental	Tres de tipo Absorbe	
20	Recuperador V	VIT al andar	
21	Recuperador M	PM al andar	
22	Resucitador	Autofénix	
23	Botiquín	AutoPanacea	
24	Defensa final	Cuatro "Anti ... en apuros" elementales	
25	Clímax	Cuatro de estas cinco: Escudo en apuros, Coraza en apuros, Prisa en apuros, Revitalia en apuros o Espejo en apuros	
26	Defensa triple	Tres Defensas (para estados alterados)	
27	Fecha libre	Ningún encuentro	
28	Apoyo médico	AutoPoción	
29	Brazal triple	Tres Defensas elementales	
30	Apoyo final	Tres de tipo "... en apuros"	124
31	Apoyo doble	Dos de las siguientes: AutoEscudo, AutoPrisa, AutoRevitalia o AutoEspejo	
32	Bloqueo final	Dos de tipo "... en apuros"	91
33	Media parte	AutoRevitalia o Revitalia en apuros	
34	Brazal Prisa	AutoPrisa o Prisa en apuros	
35	Brazal Espejo	AutoEspejo o Espejo en apuros	
36	Brazal Escudo	AutoEscudo o Escudo en apuros	
37	Brazal Coraza	AutoCoraza o Coraza en apuros	
38	Brazal de platino	Tres de tipo Def. física +...%	
39	Brazal de zafiro	Tres de tipo Def. mágica +...%	
40	Brazal de guerra	Tres de tipo VIT +...%	
41	Brazal de druida	Tres de tipo PM +...%	
42	Brazal elemental	Dos habilidades Absorbe o Defensa de elementos diferentes	
43	Brazal seguro	Dos habilidades "Defensa ... +" para estados alterados	
44	Brazal pírico	Absorbe Fuego	
45	Brazal gélido	Absorbe Frío	
46	Brazal eléctrico	Absorbe Rayo	
47	Brazal acuoso	Absorbe Agua	
48	Brazal santo	Defensa Maldición +	
49	Brazal lúcido	Defensa Confu o Defensa Confu +	83
50	Brazal cuerdo	Defensa Locura o Defensa Locura +	
51	Brazal presto	Defensa Freno o Defensa Freno +	
52	Brazal sacro	Defensa Muerte o Defensa Muerte +	
53	Brazal bendito	Defensa Zombi o Defensa Zombi +	
54	Brazal relajante	Defensa Piedra o Defensa Piedra +	91
55	Brazal depurativo	Defensa Veneno o Defensa Veneno +	
56	Brazal alerta	Defensa Sueño o Defensa Sueño +	
57	Brazal sonoro	Defensa Mudez o Defensa Mudez +	
58	Brazal de sol	Defensa Ceguera o Defensa Ceguera +	
59	Brazal de Hefesto	Fuego x 1/2 o Inmune al Fuego	
60	Brazal de Ageb	Frío x 1/2 o Inmune al Frío	119
61	Brazal de Thor	Rayo x 1/2 o Inmune al Rayo	94, 97
62	Brazal de Sobek	Agua x 1/2 o Inmune al Agua	
63	Brazal antiAgua	AntiAgua en apuros	
64	Brazal antiFuego	AntiFuego en apuros	
65	Brazal antiRayo	AntiRayo en apuros	
66	Brazal antiFrío	AntiFrío en apuros	82
67	Brazal de experto	Dos de tipo VIT +...% y dos de tipo PM +...%	
68	Brazal tetra	Cuatro espacios para habilidades	123, 129
69	Brazal de mitrilo	Def. física +...% y Def. mágica +...%	
70	Brazal de oro	Dos de tipo Def. física +...%	
71	Brazal esmeralda	Dos de tipo Def. mágica +...%	
72	Brazal de soldado	Dos de tipo VIT +...%	
73	Brazal de mago	Dos de tipo PM +...%	
74	Brazal de plata	Def. física +10% o Def. física +20%	
75	Brazal de ónix	Def. mágica +10% o Def. mágica +20%	
76	Brazal de brujo	PM +20% o PM +30%	
77	Brazal de lucha	VIT +20% o VIT +30%	
78	Brazal brillante	Tres espacios para habilidades	122
79	Brazal de metal	Def. física +3% o Def. física +5%	75, 86
80	Brazal de perla	Def. mágica +3% o Def. mágica +5%	79
81	Brazal mágico	PM +5% o PM +10%	
82	Brazal de viaje	VIT +5% o VIT +10%	60, 65, 100, 110, 119
83	Brazal dúctil	Dos espacios para habilidades	
84	Brazal	Un espacio para habilidades	

EQUIPO PARA KIMAHRI

Prioridad	Arma	Habilidad / características	Página
1	Longinus	(Especial: Arma de los 7 astros)	215
2	Lanza de Nimrod	Capturar	120
3	Cuatro fuerzas	Cuatro Efectos elementales	
4	Gungnir	Expansión de daño	
5	Lanza de Lugh	PH x 3, Turbo por PH y Turbo triple	
6	Gae Bolg	Turbo por PH y Turbo triple	
7	Venus	PH x 2 y Turbo doble	
8	Sed de venganza	Turbo triple	
9	Berserker	Turbo doble	
10	Cuerno de ronso	PH x 3	
11	Chariot	PH x 2	
12	Transmutadora	Turbo por PH	
13	Lanza de Caín	Turbo en apuros	
14	Lanza astral	Consumo PM=1	
15	Lanza caótica	Cuatro Efectos para estados alterados (excepto Efecto Zombi +)	
16	Lanza gigante	Cuatro de tipo Atq. físico +...%	
17	Titánica	Cuatro de tipo Atq. mágico +...%	
18	Lanza anatema	Magia+ y tres de tipo Atq. mágico +...%	
19	Lanza chamánica	Consumo 1/2 PM	
20	Exploradora	Guiles x 2	
21	Tridente	Tres Efectos elementales	123
22	Lanza maldita	Tres Efectos para estados alterados (excepto Efecto Zombi +)	
23	Lanza de dragón	Contramagia, además de Contraataque o Evade y ataca	
24	Lanza rencorosa	Contraataque o Evade y ataca	
25	Lanza prisma	Contramagia	
26	Lanza Mirage	Magia+	
27	Lanza terapéutica	Saber médico	
28	Lanza sónica	Iniciativa	
29	Pionero	Primer ataque	
30	Lanza de Tánato	Efecto Muerte +	
31	Demoradora	Efecto Freno +	
32	Paralizadora	Efecto Piedra +	
33	Pica venenosa	Efecto Veneno +	
34	Lanza onírica	Efecto Sueño +	
35	Cazamagos	Efecto Mudez +	
36	Oscurecedora	Efecto Ceguera +	
37	Lanza de campeón	Tres de tipo Atq. físico +...%	112, 133
38	Lanza de druida	Tres de tipo Atq. mágico +...%	130
39	Lanza doble	Dos Efectos elementales	91
40	Calamidad	Dos Efectos de bajo nivel para estados alterados (excepto Efecto Zombi)	
41	Matador	Efecto Muerte	
42	Lanza lenta	Efecto Freno	
43	Lanza pétrea	Efecto Piedra	
44	La víbora	Efecto Veneno	91
45	Lanza somnífera	Efecto Sueño	
46	Lanza Mutis	Efecto Mudez	
47	Lanza del ocaso	Efecto Ceguera	
48	Stinger	Ojo penetrante	65, 77
49	Lanza ardiente	Efecto Fuego	77
50	Lanza de hielo	Efecto Frío	
51	Lanza de rayo	Efecto Rayo	74, 91
52	Lanza de agua	Efecto Agua	72
53	Cazafuerza	Sembrar fuerza	
54	Cazamagia	Sembrar magia	
55	Cazarapidez	Sembrar rapidez	
56	Cazahabilidad	Sembrar habilidad	
57	Lanza brillante	Cuatro espacios para habilidades	119, 122, 129
58	Lanza de poder	Atq. físico +...% y Atq. mágico +...%	91
59	Alabarda	Dos o tres espacios para habilidades	75, 79, 85, 86, 94, 97, 100, 110, 119
60	Lanza de brujo	Atq. mágico +10% o Atq. mágico +20%	
61	Lanza metálica	Atq. físico +10% o Atq. físico +20%	
62	Lanza rúnica	Atq. mágico +5%	
63	Lanza encantada	Atq. mágico +3%	
64	Lanza contundente	Atq. físico +5%	
65	Lanza pesada	Atq. físico +3%	
66	Arpón	Penetración	

Prioridad	Protección	Habilidad / características	Página
1	Placa suprema	Expansión de VIT y Expansión de PM	
2	Placa de general	Cinta	
3	Placa de Genji	Expansión de VIT	
4	Placa de chamán	Expansión de PM	
5	Placa de cristal	Cuatro habilidades Absorbe	
6	Placa égida	Cuatro Defensas elementales	
7	Adamantina	AutoEscudo, AutoCoraza, AutoRevitalia y AutoEspejo	
8	Orichalcum	AutoPoción, AutoPanacea y Autofénix	
9	Placa de alivio	AutoPoción y AutoPanacea	
10	Placa de ronso	Cuatro "Defensa ... +" para estados alterados	
11	Placa blindada	Cuatro de tipo Def. física +...%	
12	Placa de rubí	Cuatro de tipo Def. mágica +...%	
13	Placa de rey	Cuatro de tipo VIT +...%	
14	Placa de hechicero	Cuatro de tipo PM +...%	
15	Placa exigente	Solo raros	
16	Placa codiciosa	Objetos raros	
17	Placa de fe	VIT al andar y PM al andar	
18	Placa de asalto	Tres de estas cuatro: AutoEscudo, AutoPrisa, AutoRevitalia o AutoEspejo	
19	Placa de trasgo	Tres de tipo Absorbe	
20	Placa de vigor	VIT al andar	
21	Placa mental	PM al andar	
22	Placa fénix	Autofénix	
23	Placa curativa	AutoPanacea	
24	Placa iridiscente	Cuatro "Anti ... en apuros" elementales	
25	Placa de luz	Cuatro de estas cinco: Escudo en apuros, Coraza en apuros, Prisa en apuros, Revitalia en apuros o Espejo en apuros	
26	Placa de duende	Tres Defensas (para estados alterados)	
27	Placa de paz	Ningún encuentro	
28	Placa médica	AutoPoción	
29	Triple efecto	Tres Defensas elementales	
30	Placa estelar	Tres de tipo "... en apuros"	
31	Placa de marcha	Dos de las siguientes: AutoEscudo, AutoPrisa, AutoRevitalia o AutoEspejo	
32	Placa de luna	Dos de tipo "... en apuros"	
33	Placa Revitalia	AutoRevitalia o Revitalia en apuros	
34	Placa Prisa	AutoPrisa o Prisa en apuros	
35	Placa Espejo	AutoEspejo o Espejo en apuros	
36	Placa Escudo	AutoEscudo o Escudo en apuros	
37	Placa Coraza	AutoCoraza o Coraza en apuros	
38	Placa de platino	Tres de tipo Def. física +...%	
39	Placa de zafiro	Tres de tipo Def. mágica +...%	
40	Placa de guerra	Tres de tipo VIT +...%	
41	Placa de druida	Tres de tipo PM +...%	
42	Placa elemental	Dos habilidades Absorbe o Defensa de elementos diferentes	
43	Placa segura	Dos habilidades "Defensa ... +" para estados alterados	
44	Placa pírica	Absorbe Fuego	
45	Placa gélida	Absorbe Frío	
46	Placa eléctrica	Absorbe Rayo	
47	Placa acuosa	Absorbe Agua	
48	Placa santa	Defensa Maldición +	
49	Placa lúcida	Defensa Confu o Defensa Confu +	
50	Placa cuerda	Defensa Locura o Defensa Locura +	
51	Placa presta	Defensa Freno o Defensa Freno +	
52	Placa sacra	Defensa Muerte o Defensa Muerte +	
53	Placa bendita	Defensa Zombi o Defensa Zombi +	
54	Placa relajante	Defensa Piedra o Defensa Piedra +	91
55	Placa depurativa	Defensa Veneno o Defensa Veneno +	81
56	Placa alerta	Defensa Sueño o Defensa Sueño +	83
57	Placa sonora	Defensa Mudez o Defensa Mudez +	100
58	Placa de sol	Defensa Ceguera o Defensa Ceguera +	91
59	Placa de Hefesto	Fuego x 1/2 o Inmune al Fuego	69, 74
60	Placa de Ageb	Frío x 1/2 o Inmune al Frío	83
61	Placa de Thor	Rayo x 1/2 o Inmune al Rayo	94, 97
62	Placa de Sobek	Agua x 1/2 o Inmune al Agua	98
63	Placa antiAgua	AntiAgua en apuros	
64	Placa antiFuego	AntiFuego en apuros	
65	Placa antiRayo	AntiRayo en apuros	
66	Placa antiFrío	AntiFrío en apuros	
67	Placa de experto	Dos de tipo VIT +...% y dos de tipo PM +...%	
68	Placa tetra	Cuatro espacios para habilidades	123, 129
69	Placa de mitrilo	Def. física +...% y Def. mágica +...%	
70	Placa de oro	Dos de tipo Def. física +...%	
71	Placa esmeralda	Dos de tipo Def. mágica +...%	
72	Placa de soldado	Dos de tipo VIT +...%	
73	Placa de mago	Dos de tipo PM +...%	
74	Placa de plata	Def. física +10% o Def. física +20%	
75	Placa de ónix	Def. mágica +10% o Def. mágica +20%	
76	Placa de brujo	PM +20% o PM +30%	
77	Placa de lucha	VIT +20% o VIT +30%	
78	Placa brillante	Tres espacios para habilidades	122
79	Placa de metal	Def. física +3% o Def. física +5%	75, 86
80	Placa de perla	Def. mágica +3% o Def. mágica +5%	79
81	Placa mágica	PM +5% o PM +10%	
82	Placa de viaje	VIT +5% o VIT +10%	65, 100, 110, 119
83	Placa ancha	Dos espacios para habilidades	
84	Placa	Un espacio para habilidades	





EQUIPO PARA AURON

Prioridad	Arma	Habilidad / características	Página
1	Masamune	(Especial: Arma de los 7 astros)	214
2	Amo de las bestias	Capturar	120
3	Cuatro dioses	Cuatro Efectos elementales	
4	Amenaza celestial	Expansión de daño	
5	Muramasa	PH x 3, Turbo por PH y Turbo triple	
6	Estrella marcial	Turbo por PH y Turbo triple	
7	Hoja justiciera	PH x 2 y Turbo doble	
8	Acero de Genji	Turbo triple	
9	Matadragones	Turbo doble	
10	Ley cósmica	PH x 3	
11	Luz de luna	PH x 2	
12	Hoja sin nombre	Turbo por PH	
13	Mataogros	Turbo en apuros	
14	Murasame	Consumo PM=1	
15	Sin igual	Cuatro Efectos para estados alterados (excepto Efecto Zombi +)	
16	Arma de titán	Cuatro de tipo Atq. físico +...%	
17	Arma de Merlín	Cuatro de tipo Atq. mágico +...%	
18	Mente en blanco	Magia+ y tres de tipo Atq. mágico +...%	
19	Cinco aros	Consumo 1/2 PM	
20	Riqueza terrenal	Guiles x 2	
21	Tres virtudes	Tres Efectos elementales	
22	Mal merecido	Tres Efectos para estados alterados (excepto Efecto Zombi +)	
23	Ashura	Contramagia, además de Contraataque o Evade y ataca	
24	Ojo por ojo	Contraataque o Evade y ataca	
25	Reflejo letal	Contramagia	
26	Hoja Mirage	Magia+	
27	Hipócrates	Saber médico	
28	Arma de héroe	Iniciativa	
29	Arma de líder	Primer ataque	83
30	Guadaña	Efecto Muerte +	
31	Orden universal	Efecto Freno +	
32	Hoja de quietud	Efecto Piedra +	133
33	Hoja venenosa	Efecto Veneno +	
34	Siesta primaveral	Efecto Sueño +	
35	Hoja silenciadora	Efecto Mudez +	
36	Hoja de sombras	Efecto Ceguera +	
37	Arma de ogro	Tres de tipo Atq. físico +...%	
38	Arma de druida	Tres de tipo Atq. mágico +...%	
39	Dos virtudes	Dos Efectos elementales	
40	Hoja de tormento	Dos Efectos de bajo nivel para estados alterados (excepto Efecto Zombi)	
41	La Parca	Efecto Muerte	
42	Hoja de freno	Efecto Freno	
43	Medusa	Efecto Piedra	
44	Tarántula	Efecto Veneno	
45	Sirena	Efecto Sueño	
46	Hoja Mutis	Efecto Mudez	
47	Noche sin luna	Efecto Ceguera	91
48	Omnisciente	Ojo penetrante	
49	Hoja de fuego	Efecto Fuego	
50	Hoja de hielo	Efecto Frío	
51	Hoja de rayo	Efecto Rayo	77
52	Hoja de agua	Efecto Agua	
53	Persuasor F	Sembrar fuerza	
54	Persuasor M	Sembrar magia	
55	Persuasor R	Sembrar rapidez	
56	Persuasor H	Sembrar habilidad	
57	Satori	Cuatro espacios para habilidades	122, 129
58	Hoja de Basara	Atq. Físico +...% y Atq. mágico +...%	
59	Hoja dúctil	Dos o tres espacios para habilidades	79, 86, 94, 97, 98, 100, 110, 119, 123
60	Arma de brujo	Atq. Mágico +10% o Atq. mágico +20%	
61	Arma de guerrero	Atq. Físico +10% o Atq. físico +20%	
62	Hoja rúnica	Atq. Mágico +5%	
63	Hoja encantada	Atq. Mágico +3%	
64	Hoja potente	Atq. Físico +5%	
65	Hoja fuerte	Atq. Físico +3%	
66	Katana	Penetración	

Prioridad	Protección	Habilidad / características	Página
1	Infinitum	Expansión de VIT y Expansión de PM	
2	Imperturbable	Cinta	
3	Manilla de Genji	Expansión de VIT	
4	Dragón celestial	Expansión de PM	
5	Glotón	Cuatro habilidades Absorbe	
6	Manilla égida	Cuatro habilidades elementales Inmune	
7	Ocho dragones	AutoEscudo, AutoCoraza, AutoRevitalia y AutoEspejo	
8	Redentor	AutoPoción, AutoPanacea y Autofénix	
9	Boticario	AutoPoción y AutoPanacea	
10	Indoblegable	Cuatro "Defensa ... + " para estados alterados	
11	Manilla de diamante	Cuatro de tipo Def. física +...%	
12	Manilla de rubí	Cuatro de tipo Def. mágica +...%	
13	Manilla de rey	Cuatro de tipo VIT +...%	
14	Manilla hechicera	Cuatro de tipo PM +...%	
15	Manilla exigente	Solo raros	
16	Manilla codiciosa	Objetos raros	
17	Manilla de fe	VIT al andar y PM al andar	
18	Manilla de asalto	Tres de estas cuatro: AutoEscudo, AutoPrisa, AutoRevitalia o AutoEspejo	
19	Manilla fantasmal	Tres de tipo Absorbe	
20	Manilla de vigor	VIT al andar	
21	Manilla mental	PM al andar	
22	Manilla fénix	Autofénix	
23	Manilla curativa	AutoPanacea	
24	Manilla multicolor	Cuatro "Anti ... en apuros" elementales	
25	Manilla de luz	Cuatro de estas cinco: Escudo en apuros, Coraza en apuros, Prisa en apuros, Revitalia en apuros o Espejo en apuros	
26	Manilla de duende	Tres Defensas (para estados alterados)	
27	Manilla de paz	Ningún encuentro	
28	Manilla médica	AutoPoción	
29	Manilla triple	Tres Defensas elementales	
30	Manilla estelar	Tres de tipo "... en apuros"	
31	Manilla de marcha	Dos de las siguientes: AutoEscudo, AutoPrisa, AutoRevitalia o AutoEspejo	
32	Manilla de luna	Dos de tipo "... en apuros"	
33	Manilla Revitalia	AutoRevitalia o Revitalia en apuros	
34	Manilla Prisa	AutoPrisa o Prisa en apuros	
35	Manilla Espejo	AutoEspejo o Espejo en apuros	
36	Manilla Escudo	AutoEscudo o Escudo en apuros	
37	Manilla Coraza	AutoCoraza o Coraza en apuros	
38	Manilla de platino	Tres de tipo Def. física +...%	
39	Manilla de zafiro	Tres de tipo Def. mágica +...%	
40	Manilla de guerra	Tres de tipo VIT +...%	
41	Manilla de druida	Tres de tipo PM +...%	119
42	Manilla elemental	Dos habilidades Absorbe o Defensa de elementos diferentes	
43	Manilla segura	Dos habilidades "Defensa ... +" para estados alterados	121, 130
44	Manilla pírica	Absorbe Fuego	
45	Manilla gélida	Absorbe Frío	
46	Manilla eléctrica	Absorbe Rayo	
47	Manilla acuosa	Absorbe Agua	
48	Manilla santa	Defensa Maldición +	
49	Manilla lúcida	Defensa Confu o Defensa Confu +	
50	Manilla cuerda	Defensa Locura o Defensa Locura +	81
51	Manilla presta	Defensa Freno o Defensa Freno +	82
52	Manilla sacra	Defensa Muerte o Defensa Muerte +	
53	Manilla bendita	Defensa Zombi o Defensa Zombi +	123
54	Manilla relajante	Defensa Piedra o Defensa Piedra +	100
55	Manilla depurativa	Defensa Veneno o Defensa Veneno +	91
56	Manilla alerta	Defensa Sueño o Defensa Sueño +	
57	Manilla sonora	Defensa Mudez o Defensa Mudez +	
58	Manilla de sol	Defensa Ceguera o Defensa Ceguera +	
59	Manilla de Hefesto	Fuego x 1/2 o Inmune al Fuego	
60	Manilla de Ageb	Frío x 1/2 o Inmune al Frío	91
61	Manilla de Thor	Rayo x 1/2 o Inmune al Rayo	94, 97
62	Manilla de Sobek	Agua x 1/2 o Inmune al Agua	91
63	Manilla antiAgua	AntiAgua en apuros	
64	Manilla antiFuego	AntiFuego en apuros	
65	Manilla antiRayo	AntiRayo en apuros	
66	Manilla antiFrío	AntiFrío en apuros	
67	Manilla de experto	Dos de tipo VIT +...% y dos de tipo PM +...%	
68	Manilla tetra	Cuatro espacios para habilidades	129
69	Manilla de mitrilo	Def. Física +...% y Def. mágica +...%	
70	Manilla de oro	Dos de tipo Def. física +...%	
71	Manilla esmeralda	Dos de tipo Def. mágica +...%	
72	Manilla de soldado	Dos de tipo VIT +...%	
73	Manilla de mago	Dos de tipo PM +...%	
74	Manilla de plata	Def. Física +10% o Def. física +20%	
75	Manilla de ónix	Def. Mágica +10% o Def. mágica +20%	
76	Manilla de brujo	PM +20% o PM +30%	
77	Manilla de lucha	VIT +20% o VIT +30%	
78	Manilla brillante	Tres espacios para habilidades	122
79	Manilla de metal	Def. Física +3% o Def. física +5%	86
80	Manilla de perla	Def. Mágica +3% o Def. mágica +5%	79
81	Manilla mágica	PM +5% o PM +10%	
82	Manilla de viaje	VIT +5% o VIT +10%	100, 110, 119
83	Manilla holgada	Dos espacios para habilidades	
84	Manilla	Un espacio para habilidades	

EQUIPO PARA RIKKU

Prioridad	Arma	Habilidad / características	Página
1	Mano de dios	(Especial: Arma de los 7 astros)	215
2	Mano de arriero	Capturar	120
3	Deus ex machina	Cuatro Efectos elementales	
4	Mitón de kaiser	Expansión de daño	
5	Victorix	PH x 3, Turbo por PH y Turbo triple	
6	Voluntad férrea	Turbo por PH y Turbo triple	
7	Belicista	PH x 2 y Turbo doble	
8	Sobrecarga	Turbo triple	
9	Sobretensión	Turbo doble	
10	Brazo de oro	PH x 3	
11	Dedos de oro	PH x 2	
12	Acumuladora	Turbo por PH	
13	Fanática	Turbo en apuros	
14	Mente austera	Consumo PM=1	133
15	Garra tempestuosa	Cuatro Efectos para estados alterados (excepto Efecto Zombi +)	
16	Espartana	Cuatro de tipo Atq. físico +...%	
17	Brunhilde	Cuatro de tipo Atq. mágico +...%	
18	Valkiria	Magia+ y tres de tipo Atq. mágico +...%	
19	Economix	Consumo 1/2 PM	
20	Dedos hábiles	Guiles x 2	
21	Sol naciente	Tres Efectos elementales	
22	Garra tifón	Tres Efectos para estados alterados (excepto Efecto Zombi +)	
23	Intocable	Contramagia, además de Contraataque o Evade y ataca	
24	Scarface	Contraataque o Evade y ataca	
25	Garra prisma	Contramagia	
26	Garra Mirage	Magia+	
27	Sobreviviente	Saber médico	123
28	Vanguardia	Iniciativa	
29	Cabecilla	Primer ataque	
30	Verdugo	Efecto Muerte +	
31	Cronos	Efecto Freno +	
32	Coloso	Efecto Piedra +	
33	Escorpión	Efecto Veneno +	
34	Anestesista	Efecto Sueño +	
35	Antimagos	Efecto Mudez +	
36	Príncipe negro	Efecto Ceguera +	
37	Garra de hierro	Tres de tipo Atq. físico +...%	
38	Organix	Tres de tipo Atq. mágico +...%	
39	Garra dual	Dos Efectos elementales	
40	Garra huracán	Dos Efectos de bajo nivel para estados alterados (excepto Efecto Zombi)	
41	Garra de ninja	Efecto Muerte	
42	Mitón lento	Efecto Freno	
43	Mitón pétreo	Efecto Piedra	
44	Garra venenosa	Efecto Veneno	
45	Ensoñación	Efecto Sueño	
46	Atalenguas	Efecto Mudez	
47	Cubreojos	Efecto Ceguera	
48	Ojo de águila	Ojo penetrante	
49	Mitón de fuego	Efecto Fuego	
50	Mitón de hielo	Efecto Frío	
51	Mitón de rayo	Efecto Rayo	
52	Mitón de agua	Efecto Agua	
53	Garra de fuerza	Sembrar fuerza	
54	Garra mágica	Sembrar magia	
55	Garra rápida	Sembrar rapidez	
56	Garra hábil	Sembrar habilidad	
57	Brazo flexible	Cuatro espacios para habilidades	129
58	Mitón de poder	Atq. Físico +...% y Atq. mágico +...%	98, 100
59	Devastadora	Dos o tres espacios para habilidades	94, 97, 100, 110, 119, 122
60	Mitón de brujo	Atq. Mágico +10% o Atq. mágico +20%	
61	Mitón fuerte	Atq. Físico +10% o Atq. físico +20%	
62	Garra rúnica	Atq. Mágico +5%	
63	Mitón mágico	Atq. Mágico +3%	
64	Garra de ataque	Atq. Físico +5%	
65	Mitón de lucha	Atq. Físico +3%	
66	Mitón de púas	Penetración	
67	Garra	Un espacio para habilidades	

Prioridad	Protección	Habilidad / características	Página
1	Plus ultra	Expansión de VIT y Expansión de PM	
2	Pelta inmutable	Cinta	
3	Indomable	Expansión de VIT	
4	Celestial	Expansión de PM	
5	Invencible	Cuatro habilidades Absorbe	
6	Acorazada	Cuatro Defensas elementales	
7	Triunfadora	AutoEscudo, AutoCoraza, AutoRevitalia y AutoEspejo	
8	Intrépida	AutoPoción, AutoPanacea y Autofénix	
9	Goliat	AutoPoción y AutoPanacea	
10	Agamenón	Cuatro "Defensa ... +" para estados alterados	
11	Pelta de diamante	Cuatro de tipo Def. física +...%	
12	Pelta de rubí	Cuatro de tipo Def. mágica +...%	
13	Guerrera	Cuatro de tipo VIT +...%	
14	Dominadora	Cuatro de tipo PM +...%	
15	Bucanera	Solo raros	
16	Corsaria	Objetos raros	
17	Pelta de fe	VIT al andar y PM al andar	
18	Pelta marcial	Tres de estas cuatro: AutoEscudo, AutoPrisa, AutoRevitalia o AutoEspejo	
19	Pelta fantasmal	Tres de tipo Absorbe	
20	Pelta vitalizante	VIT al andar	
21	Pelta mental	PM al andar	126
22	Pelta fénix	Autofénix	
23	Pelta curativa	AutoPanacea	119
24	Diehard	Cuatro "Anti ... en apuros" elementales	
25	Pelta de luz	Cuatro de estas cinco: Escudo en apuros, Coraza en apuros, Prisa en apuros, Revitalia en apuros o Espejo en apuros	
26	Talismán	Tres Defensas (para estados alterados)	
27	Pelta de paz	Ningún encuentro	
28	Pelta medicinal	AutoPoción	
29	Victoriosa	Tres Defensas elementales	
30	Pelta estelar	Tres de tipo "... en apuros"	
31	Pelta de marcha	Dos de las siguientes: AutoEscudo, AutoPrisa, AutoRevitalia o AutoEspejo	
32	Pelta de luna	Dos de tipo "... en apuros"	
33	Pelta Revitalia	AutoRevitalia o Revitalia en apuros	
34	Pelta Prisa	AutoPrisa o Prisa en apuros	123
35	Pelta Espejo	AutoEspejo o Espejo en apuros	
36	Pelta sólida	AutoEscudo o Escudo en apuros	101
37	Pelta mágica	AutoCoraza o Coraza en apuros	
38	Pelta de platino	Tres de tipo Def. física +...%	
39	Pelta de zafiro	Tres de tipo Def. mágica +...%	
40	Pelta de guerra	Tres de tipo VIT +...%	
41	Pelta de druida	Tres de tipo PM +...%	
42	Pelta elemental	Dos habilidades Absorbe o Defensa de elementos diferentes	
43	Pelta segura	Dos "Defensa ... +" para estados alterados	
44	Pelta pírica	Absorbe Fuego	
45	Pelta gélida	Absorbe Frío	
46	Pelta eléctrica	Absorbe Rayo	
47	Pelta acuosa	Absorbe Agua	
48	Pelta santa	Defensa Maldición +	
49	Pelta lúcida	Defensa Confu o Defensa Confu +	
50	Pelta cuerda	Defensa Locura o Defensa Locura +	
51	Pelta presta	Defensa Freno o Defensa Freno +	
52	Pelta sacra	Defensa Muerte o Defensa Muerte +	
53	Pelta bendita	Defensa Zombi o Defensa Zombi +	
54	Pelta relajante	Defensa Piedra o Defensa Piedra +	
55	Pelta depurativa	Defensa Veneno o Defensa Veneno +	
56	Pelta alerta	Defensa Sueño o Defensa Sueño +	
57	Pelta sonora	Defensa Mudez o Defensa Mudez +	
58	Pelta de sol	Defensa Ceguera o Defensa Ceguera +	
59	Pelta de Hefesto	Fuego x 1/2 o Inmune al Fuego	
60	Pelta de Ageb	Frío x 1/2 o Inmune al Frío	
61	Pelta de Thor	Rayo x 1/2 o Inmune al Rayo	94, 97
62	Pelta de Sobek	Agua x 1/2 o Inmune al Agua	
63	Pelta antiAgua	AntiAgua en apuros	
64	Pelta antiFuego	AntiFuego en apuros	
65	Pelta antiRayo	AntiRayo en apuros	
66	Pelta antiFrío	AntiFrío en apuros	
67	Pelta de experto	Dos de tipo VIT +...% y dos de tipo PM +...%	
68	Pelta tetra	Cuatro espacios para habilidades	129
69	Pelta de mitrilo	Def. Física +...% y Def. mágica +...%	
70	Pelta de oro	Dos de tipo Def. física +...%	
71	Pelta esmeralda	Dos de tipo Def. mágica +...%	
72	Pelta de soldado	Dos de tipo VIT +...%	100
73	Pelta de mago	Dos de tipo PM +...%	
74	Pelta de plata	Def. Física +10% o Def. física +20%	
75	Pelta de ónix	Def. Mágica +10% o Def. mágica +20%	
76	Pelta de brujo	PM +20% o PM +30%	
77	Pelta de lucha	VIT +20% o VIT +30%	
78	Pelta brillante	Tres espacios para habilidades	122
79	Pelta de metal	Def. Física +3% o Def. física +5%	
80	Pelta de perla	Def. Mágica +3% o Def. mágica +5%	
81	Pelta encantada	PM +5% o PM +10%	
82	Pelta de viaje	VIT +5% o VIT +10%	100, 110, 119
83	Pelta adaptable	Dos espacios para habilidades	
84	Pelta	Un espacio para habilidades	



LAS HABILIDADES DE APOYO

Muchas armas y artículos de protección tienen espacios libres a los que se pueden asignar Habilidades de apoyo. Estas habilidades, una vez activadas, producen un impacto permanente en las batallas y otorgan una notable ventaja a tus personajes. Las tablas siguientes te servirán para actualizar el equipo de tus personajes de la mejor forma posible. El número de objetos necesario para activar una habilidad aparece en la columna derecha. Consulta la página 8 del capítulo Cómo jugar a fin de aprender los diferentes métodos para asignar habilidades a los cuatro espacios (máximo) de un artículo de equipo.



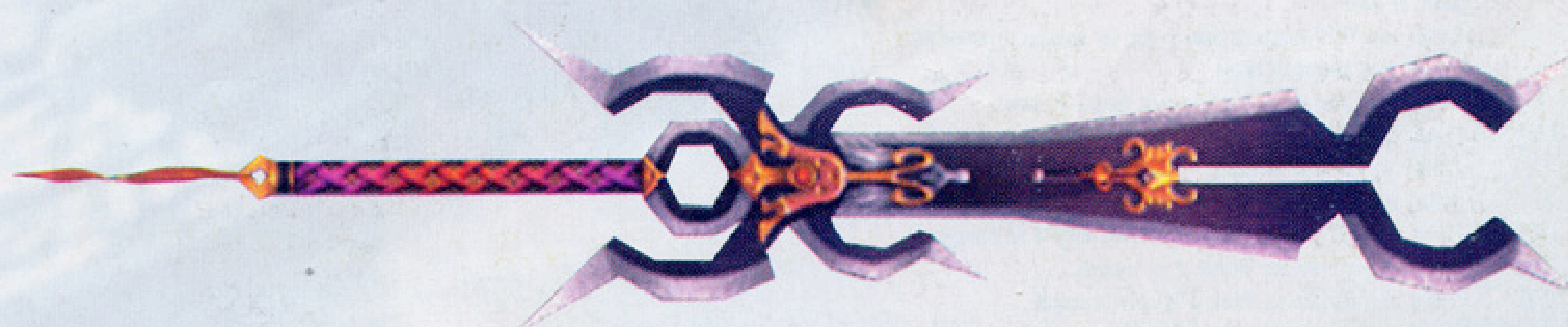
Habilidades

HABILIDADES PARA ARMAS

Habilidad	Efecto	Objetos necesarios
Atq. físico +3%	Aumenta la potencia del ataque físico en un 3%.	Esfera de vigor x 3
Atq. físico +5%	Aumenta la potencia del ataque físico en un 5%.	Fluido de salud x 2
Atq. físico +10%	Aumenta la potencia del ataque físico en un 10%.	Esfera técnica x 1
Atq. físico +20%	Aumenta la potencia del ataque físico en un 20%.	Piedra suprema x 4
Atq. mágico +3%	Aumenta la potencia del ataque mágico en un 3%.	Esfera Poder mág. x 3
Atq. mágico +5%	Aumenta la potencia del ataque mágico en un 5%.	Fluido de magia x 2
Atq. mágico +10%	Aumenta la potencia del ataque mágico en un 10%.	Esfera negra x 1
Atq. mágico +20%	Aumenta la potencia del ataque mágico en un 20%.	Piedra suprema x 4
Capturar	Captura un monstruo (consulta el capítulo Secretos). Sólo en armas especiales.	-
Consumo 1/2 PM	Reduce a la mitad el coste en PM de las magias.	Dos estrellas x 20
Consumo PM=1	Reduce a 1 el coste en PM de las magias.	Tres estrellas x 20
Contraataque	El personaje contraataca automáticamente los ataques físicos.	Esfera amiga x 1
Contramagia	El personaje contraataca automáticamente los ataques mágicos.	Piedra de luz x 16
Efecto Agua	Añade el elemento Agua a los ataques y técnicas.	Escama de pez x 4
Efecto Ceguera	A veces añade Ceguera a los ataques y técnicas.	Colirio x 60
Efecto Ceguera +	Casi siempre añade Ceguera a los ataques y técnicas.	Bomba de humo x 20
Efecto Freno	A veces añade Freno a los ataques y técnicas.	Reloj de plata x 16
Efecto Freno +	Casi siempre añade Freno a los ataques y técnicas.	Reloj de oro x 30
Efecto Frío	Añade el elemento Frío a los ataques y técnicas.	Aire antártico x 4
Efecto Fuego	Añade el elemento Fuego a los ataques y técnicas.	Trozo de bom x 4
Efecto Mudez	A veces añade Mudez a los ataques y técnicas.	Hierba del eco x 60
Efecto Mudez +	Casi siempre añade Mudez a los ataques y técnicas.	Mina enmudecedora x 20
Efecto Muerte	A veces añade Muerte a los ataques y técnicas.	Sombra del Etéreo x 30
Efecto Muerte +	Casi siempre añade Muerte a los ataques y técnicas.	Viento del Etéreo x 60
Efecto Piedra	A veces añade Piedra a los ataques y técnicas.	Granada pétrea x 10
Efecto Piedra +	Casi siempre añade Piedra a los ataques y técnicas.	Granada pétrea x 60
Efecto Rayo	Añade el elemento Rayo a los ataques y técnicas.	Bola eléctrica x 4
Efecto Sueño	A veces añade Sueño a los ataques y técnicas.	Polvo somnífero x 10
Efecto Sueño +	Casi siempre añade Sueño a los ataques y técnicas.	Polvo onírico x 16
Efecto Veneno	A veces añade Veneno a los ataques y técnicas.	Antídoto x 99
Efecto Veneno +	Casi siempre añade Veneno a los ataques y técnicas.	Colmillo venenoso x 24
Efecto Zombi	A veces añade Zombi a los ataques y técnicas.	Agua bendita x 70
Efecto Zombi +	Casi siempre añade Zombi a los ataques y técnicas.	Vela de la vida x 30
Evade y ataca	Automáticamente esquiva el ataque físico y contraataca.	Esfera warp x 1
Expansión de daño	Facilita que el daño supere los 9.999.	Materia oscura x 60
Guiles x 2	Duplica la cantidad de Guiles ganados.	Cartera repleta x 30
Iniciativa	Intervienes el primero al comenzar la batalla.	Esfera de retorno x 1
Magia+	Incrementa la potencia de las magias en un 50% usando el doble de PM.	Éter+ x 30
Ojo penetrante	Visualiza datos y características elementales del enemigo durante la batalla.	Esfera de habilidad x 2
Penetración	Algunos oponentes están acorazados: Penetración neutraliza esta característica.	Esfera llave nv. 2 x 1
PH x 2	Duplica la cantidad de PH conseguidos.	Omnielixir x 20
PH x 3	Triplica la cantidad de PH conseguidos.	Alas misteriosas x 50
PH=0	El personaje no ganará PH al final de una batalla.	-
Primer ataque	Aumenta las posibilidades de que tus personajes den el primer golpe.	Cola de chocobo x 6
Saber médico	Duplica la potencia de los objetos de recuperación.	Agua de vida x 4
Sembrar fuerza	Añade el estado alterado Sembrar fuerza a los ataques y técnicas.	Esfera de vigor x 2
Sembrar habilidad	Añade el estado alterado Sembrar habilidad a los ataques y técnicas.	Esfera de habilidad x 2
Sembrar magia	Añade el estado alterado Sembrar magia a los ataques y técnicas.	Esfera de magia x 2
Sembrar rapidez	Añade el estado alterado Sembrar rapidez a los ataques y técnicas.	Esfera de agilidad x 2
Turbo doble	Carga el Indicador de Turbo a velocidad doble.	Llave de la victoria x 30
Turbo en apuros	Carga el Indicador de Turbo a velocidad doble cuando la VIT está baja.	Alma lúdica x 20
Turbo por PH	Incrementa PH en lugar de cargar el Indicador de Turbo.	Puerta al mañana x 10
Turbo triple	Carga el Indicador de Turbo a velocidad triple.	Táctica triunfal x 30

HABILIDADES DE PROTECCIÓN

Habilidad	Efecto	Objetos necesarios
Absorbe Agua	Absorbe el daño de los ataques de elemento Agua y lo convierte en VIT.	Piedra Agua x 20
Absorbe Frío	Absorbe el daño de los ataques de elemento Frío y los convierte en VIT.	Piedra Frío x 20
Absorbe Fuego	Absorbe el daño de los ataques de elemento Fuego y lo convierte en VIT.	Piedra Fuego x 20
Absorbe Rayo	Absorbe el daño de los ataques de elemento Rayo y lo convierte en VIT.	Piedra Rayo x 20
Agua x 1/2	Reduce a la mitad el daño de los ataques de elemento Agua.	Escama de pez x 4
AntiAgua en apuros	Usa AntiAgua cuando la VIT baja del 50%.	Escama de dragón x 1
AntiFrío en apuros	Usa AntiFrío cuando la VIT baja del 50%.	Aire ártico x 1
AntiFuego en apuros	Usa AntiFuego cuando la VIT baja del 50%.	Alma de bom x 1
AntiRayo en apuros	Usa AntiRayo cuando la VIT baja del 50%.	Bola fulminante x 1
AutoCoraza	Aplica automáticamente Coraza al usuario.	Manto de luz x 70
AutoEscudo	Aplica automáticamente Escudo al usuario.	Manto de luna x 80
AutoEspejo	Aplica automáticamente Espejo al usuario.	Manto de estrellas x 40
Autofénix	Automáticamente usa una Cola de fénix en un personaje fuera de combate.	Omnifénix x 20
AutoPanacea	Automáticamente se usan objetos que curan estados alterados cuando los personajes están heridos y su VIT baja del 50%.	Panacea x 20
AutoPoción	Automáticamente se usan objetos para recuperar VIT al esta herido.	Fluido de salud x 4
AutoPrisa	Aplica automáticamente Prisa al usuario.	Pluma de chocobo x 80
AutoRevitalia	Aplica automáticamente Revitalia al usuario.	Fluido vitalizante x 80
Cinta	Protege casi totalmente contra todos los estados alterados.	Materia oscura x 99
Coraza en apuros	Aplica Coraza cuando la VIT baja del 50%.	Manto de luz x 8
Def. física +3%	Reduce el daño de los ataques físicos en un 3%.	Esfera de vigor x 3
Def. física +5%	Reduce el daño de los ataques físicos en un 5%.	Fluido de salud x 2
Def. física +10%	Reduce el daño de los ataques físicos en un 10%.	Esfera especial x 1
Def. física +20%	Reduce el daño de los ataques físicos en un 20%.	Piedra sacra x 4
Def. mágica +3%	Reduce el daño de los ataques mágicos en un 3%.	Esfera Poder mág. x 3
Def. mágica +5%	Reduce el daño de los ataques mágicos en un 5%.	Fluido de magia x 2
Def. mágica +10%	Reduce el daño de los ataques mágicos en un 10%.	Esfera blanca x 1
Def. mágica +20%	Reduce el daño de los ataques mágicos en un 20%.	Piedra sacra x 4
Defensa Ceguera	Protege a veces contra Ceguera.	Colirio x 40
Defensa Ceguera +	Protege casi totalmente contra Ceguera.	Bomba de humo x 10
Defensa Confu	Protege a veces contra Confu.	Estimulante x 16
Defensa Confu +	Protege casi totalmente contra Confu.	Estimulante x 48
Defensa Freno	Protege a veces contra Freno.	Reloj de plata x 10
Defensa Freno +	Protege casi totalmente contra Freno.	Reloj de oro x 20
Defensa Locura	Protege a veces contra Locura.	Remedio hypello x 8
Defensa Locura +	Protege casi totalmente contra Locura.	Remedio hypello x 32
Defensa Maldición +	Protege casi totalmente contra Maldición.	Tetraelemental x 12
Defensa Mudez	Protege a veces contra Mudez.	Hierba del eco x 30
Defensa Mudez +	Protege casi totalmente contra Mudez.	Mina enmudecedora x 10
Defensa Muerte	Protege a veces contra Muerte.	Sombra del Etéreo x 15
Defensa Muerte +	Protege casi totalmente contra Muerte.	Viento del Etéreo x 60
Defensa Piedra	Protege a veces contra Piedra.	Aguja de oro x 30
Defensa Piedra +	Protege casi totalmente contra Piedra.	Granada pétrea x 20
Defensa Sueño	Protege a veces contra Sueño.	Polvo somnífero x 6
Defensa Sueño +	Protege casi totalmente contra Sueño.	Polvo onírico x 8
Defensa Veneno	Protege a veces contra Veneno.	Antídoto x 40
Defensa Veneno +	Protege casi totalmente contra Veneno.	Colmillo venenoso x 12
Defensa Zombi	Protege a veces contra Zombi.	Agua bendita x 30
Defensa Zombi +	Protege casi totalmente contra Zombi.	Vela de la vida x 10
Escudo en apuros	Usa Escudo cuando la VIT baja del 50%.	Manto de luna x 8
Espejo en apuros	Usa Espejo cuando la VIT baja del 50%.	Manto de estrellas x 8
Expansión de PM	Permite que el PM máximo supere los 999.	Tres estrellas x 30
Expansión de VIT	Permite que la VIT máxima supere los 9.999.	Alas misteriosas x 30
Frío x 1/2	Reduce a la mitad el daño de los ataques de elemento Frío.	Aire antártico x 4
Fuego x 1/2	Reduce a la mitad el daño de los ataques de elemento Fuego.	Trozo de bom x 4
Inmune al Agua	Garantiza inmunidad contra los ataques de Agua.	Escama de dragón x 8
Inmune al Frío	Garantiza inmunidad contra los ataques de Frío.	Aire ártico x 8
Inmune al Fuego	Garantiza inmunidad contra los ataques de Fuego.	Alma de bom x 8
Inmune al Rayo	Garantiza inmunidad contra los ataques de Rayo.	Bola fulminante x 8
Ningún encuentro	No hay encuentros aleatorios con enemigos durante el desplazamiento.	Sal purificante x 30
Objetos raros	Aumenta las posibilidades de Robar objetos raros.	Amuleto x 30
PM +5%	Aumenta el PM máximo en un 5%.	Éter x 1
PM +10%	Aumenta el PM máximo en un 10%.	Fluido de vida x 3
PM +20%	Aumenta el PM máximo en un 20%.	Elixir x 5
PM +30%	Aumenta el PM máximo en un 30%.	Pócima de magia x 1
PM al andar	Automáticamente recupera PM al andar en el modo de desplazamiento.	Brebaje mágico x 2
Prisa en apuros	Usa Prisa cuando la VIT baja del 50%.	Cola de chocobo x 20
Rayo x 1/2	Reduce a la mitad el daño de los ataques de elemento Rayo.	Bola eléctrica x 4
Revitalia en apuros	Usa Revitalia cuando la VIT baja del 50%.	Fluido vitalizante x 12
Solo raros	Permite Robar objetos raros.	Péndulo x 30
VIT +5%	Aumenta la VIT máxima en un 5%.	Poción X x 1
VIT +10%	Aumenta la VIT máxima en un 10%.	Fluido de vida x 3
VIT +20%	Aumenta la VIT máxima en un 20%.	Elixir x 5
VIT +30%	Aumenta la VIT máxima en un 30%.	Pócima de salud x 1
VIT al andar	Automáticamente recupera VIT al andar en el modo de desplazamiento.	Brebaje de salud x 2



OBJETOS

Los objetos pueden ser de gran ayuda a tus personajes en una situación comprometida. Puedes emplearlos para curarles, o para producir estados alterados negativos en tus oponentes. Algunos objetos también pueden usarse fuera del campo de batalla desde el menú Objetos.
Encontrarás una lista de todas las esferas (que también se consideran objetos) en la página 12 del capítulo Cómo jugar.

Hay muchos objetos que puedes vender pero no comprar. En estos casos, hemos usado el precio de venta para calcular el precio nominal de compra, de forma que puedas estimar el valor del objeto en cuestión. El precio nominal de compra siempre se expresa entre paréntesis ().

CURATIVOS

Objeto	Precio	Efecto
Agua bendita	300	Cura Zombi y Maldición.
Agua de vida	(500)	Restaura totalmente la VIT del equipo.
Aguja de oro	50	Cura el estado Piedra
Antídoto	50	Cura Veneno
Cola de fénix	100	Revive a un personaje fuera de combate
Colirio	50	Cura la Ceguera
Elixir	(5.000)	Restaura hasta 9.999 de VIT y 999 de PM de uno de los personajes durante la batalla.
Éter	(1.000)	Restaura 100 PM a un personaje.
Éter+	(3.000)	Restaura 500 PM a un personaje.
Hierba del eco	50	Cura Mudez.
Omnielixir	(20.000)	Restaura hasta 9.999 de VIT y 999 de PM de todos los personajes durante la batalla.
Omnifénix	(4.000)	Revive a los personajes fuera de combate.
Omnipoción	(1.500)	Restaura 2.000 de VIT a todos los personajes.
Panacea	1.500	Cura todos los estados alterados.
Poción	50	Restaura 200 de VIT a un personaje.
Poción X	(1.000)	Restaura toda la VIT de un personaje.
Remedio albhed	1.000	Cura Veneno, Mudez y Piedra. Da 1.000 de VIT a todos.
Tetraelemental	(800)	Restaura totalmente la VIT y añade AntiFuego, AntiAgua, AntiFrío y AntiRayo a todos los personajes.
Ultrapoción	500	Restaura 1.000 de VIT a un personaje.

DE PROTECCIÓN

Objeto	Precio	Efecto
Brebaje de salud	(800)	Duplica la VIT máxima de un personaje.
Brebaje mágico	(2.000)	Duplica el PM máximo de un personaje.
Cola de chocobo	(160)	Estado alterado Prisa.
Dos estrellas	(800)	Reduce el coste de PM de un personaje a 0.
Fluido vitalizante	(600)	Estado alterado Revitalia.
Manto de estrellas	(180)	Estado alterado Espejo.
Manto de luna	(180)	Estado alterado Escudo.
Manto de luz	(180)	Estado alterado Coraza.
Pluma de chocobo	(200)	Produce el estado alterado Prisa a todos los personajes.
Pócima de salud	(1.600)	Duplica la VIT máxima de todos los personajes.
Pócima de magia	(1.600)	Duplica el PM máximo de todos los personajes.
Tres estrellas	(10.000)	Reduce a 0 el coste de PM de todos los personajes.

DE ATAQUE

Objeto	Precio	Efecto
Aire antártico	(100)	Provoca unos 600 puntos de daño de elemento Frío a un enemigo.
Aire ártico	(200)	Provoca unos 1.000 puntos de daño de elemento Frío a un enemigo.
Alma de bom	(200)	Provoca unos 1.000 puntos de daño de elemento Fuego a un enemigo.
Bola eléctrica	(100)	Provoca unos 600 puntos de daño de elemento Rayo a un enemigo.
Bola fulminante	(200)	Provoca unos 1.000 puntos de daño de elemento Rayo a un enemigo.
Bomba de humo	(150)	Produce el estado alterado Ceguera a todos los enemigos y añade unos 750 puntos de daño.
Colmillo venenoso	(100)	Produce el estado alterado Veneno a un enemigo y añade unos 750 puntos de daño
Escama de dragón	(200)	Provoca unos 1.000 puntos de daño de elemento Agua a un enemigo.
Escama de pez	(100)	Provoca unos 600 puntos de daño de elemento Agua a un enemigo.
Fluido de magia	(300)	Absorbe un máximo de 1.058 PM de un enemigo.
Fluido de salud	(300)	Absorbe un máximo de 400 VIT de un enemigo.
Fluido de vida	(400)	Absorbe unos 1.500 puntos de VIT y un máximo de 1.587 PM de un oponente.
Granada	300	Provoca unos 350 puntos de daño a todos los enemigos.
Granada antitanque	(500)	Produce el estado alterado Rompecoraza a todos los enemigos y añade unos 800 puntos de daño.
Granada pétrea	(200)	Produce el estado alterado Piedra a todos los enemigos.
Materia oscura	(30.000)	Provoca unos 12.500 puntos de daño a todos los enemigos.
Mina enmudecedora	(150)	Produce el estado alterado Mudez a todos los enemigos y añade unos 750 puntos de daño.
Piedra Agua	(300)	Provoca unos 600 puntos de daño de elemento Agua a todos los enemigos.
Piedra de luz	(300)	Provoca unos 6.000 puntos de daño a un enemigo.
Piedra Frío	(300)	Provoca unos 600 puntos de daño de elemento Frío a todos los enemigos.
Piedra Fuego	(300)	Provoca unos 600 puntos de daño de elemento Fuego a todos los enemigos.
Piedra negra	(200)	Reduce a la mitad la VIT de todos los enemigos.
Piedra Rayo	(300)	Provoca unos 600 puntos de daño de elemento Rayo a cinco blancos seleccionados aleatoriamente.
Piedra sacra	(500)	Provoca unos 8.000 puntos de daño a un enemigo.
Piedra suprema	(1.000)	Provoca unos 9.500 puntos de daño a todos los enemigos.
Polvo onírico	(200)	Daña a todos los enemigos y produce el estado alterado Sueño.
Polvo somnífero	(100)	Produce el estado alterado Sueño a todos los enemigos y añade unos 750 puntos de daño.
Reloj de oro	(150)	Provoca unos 1.000 puntos de daño a todos los enemigos y retrasa sus acciones en la Ventana de turnos.
Reloj de plata	(100)	Retrasa las acciones de los enemigos en la Ventana de turnos.
Sal purificante	(280)	Provoca unos 1.100 puntos de daño a un enemigo y elimina el estado alterado que éste haya causado.
Sombra del Etéreo	(300)	Produce el estado alterado Muerte a un enemigo.
Trozo de bom	(100)	Provoca unos 600 puntos de daño de elemento Fuego a un enemigo.
Vela de la vida	(200)	Produce el estado alterado Condena a un enemigo.
Viento del Etéreo	(400)	Produce el estado alterado Muerte a todos los enemigos.

VARIOS

Objeto	Precio	Efecto
Alas misteriosas	(30.000)	Se usa para Reforma.
Alma lúdica	(16.000)	Se usa para Reforma.
Amuleto	(15.000)	Se usa para Reforma.
Cáliz bautismal	(20)	Para renombrar a un eón.
Cartera repleta	(800)	Se usa para Reforma.
Estimulante	(200)	Se usa para Reforma.
Llave de la victoria	(20.000)	Se usa para Reforma.
Mapa	50	Visualiza el mapamundi.
Péndulo	(5.000)	Se usa para Reforma.
Púa exorcista	(200)	Enseña a los eones la habilidad Rompeespíritu.
Puerta al mañana	(8.000)	Se usa para Reforma.
Remedio hypello	(200)	Se usa para Reforma.
Semilla de fuerza	100	El enemigo deja Esferas de vigor tras la batalla.
Semilla de habilidad	100	El enemigo deja Esferas de habilidad tras la batalla.
Semilla de magia	100	El enemigo deja Esferas de magia tras la batalla.
Semilla de rapidez	100	El enemigo deja Esferas de agilidad tras la batalla.
Táctica triunfal	(40.000)	Se usa para Reforma.

OBJETOS IMPORTANTES

En el menú Objetos, verás los Objetos importantes que has recogido hasta el momento. Consulta el capítulo Secretos para más información.

Objeto	Necesario para...	Página
Alma de eón	Mejorar los parámetros de los eones.	118
Alma de invocador	Enseñar habilidades a los eones.	89
Corona de flores	Encontrar eones ocultos.	211
Corona de pimpollos	Encontrar eones ocultos.	203
Emblema de Júpiter	Potenciar el arma Longinus al máximo nivel.	197
Emblema de la Luna	Potenciar el arma Nirvana al máximo nivel.	211
Emblema de Marte	Potenciar el arma Caballero cebolla al máximo nivel.	197
Emblema de Mercurio	Potenciar el arma Campeón mundial al máximo nivel.	215
Emblema de Saturno	Potenciar el arma Masamune al máximo nivel.	203
Emblema de Venus	Potenciar el arma Mano de dios al máximo nivel.	198
Emblema del Sol	Potenciar Arma Artema al máximo nivel.	198
Esfera de Jecht	Hacer que Auron aprenda nuevos Turbos.	201
Espejo de los 7 astros	Obtener y mejorar las Armas de los 7 astros.	214
Espejo empañado	Obtener el Espejo de los 7 astros.	199
Flores secas	Hacer fuego.	47
Medalla de Hércules	Condecorar a un luchador muy poderoso.	209
Sable oxidado	Obtener el arma Masamune.	118
Símbolo de Júpiter	Potenciar el armaLonginus a un nivel mayor.	121
Símbolo de la Luna	Potenciar el arma Nirvana a un nivel mayor.	53
Símbolo de Marte	Potenciar el arma Caballero cebolla a un nivel mayor.	200
Símbolo de Mercurio	Potenciar el arma Campeón mundial a un nivel mayor.	215
Símbolo de Saturno	Potenciar el arma Masamune a un nivel mayor.	77
Símbolo de Venus	Potenciar el arma Mano de dios a un nivel mayor.	105
Símbolo del Sol	Potenciar Arma Artema a un nivel mayor.	126
Yesca y pedernal	Hacer fuego.	47

LOS DICCIONARIOS ALBHED

Los Diccionarios albhed te ayudarán a descifrar el idioma de la raza albhed. Cada Diccionario traduce una letra del alfabeto. Cuando los hayas recogido todos, no tendrás dificultades para comprender esta interesante lengua.

Número de Diccionario:	Enseña las siguientes letras albhed:	Página
1	A	50/106
2	B	55
3	C	61/ 106
4	D	64
5	E	71/106
6	F	72
7	G	72
8	H	77
9	I	78
10	J	81
11	K	85
12	L	89
13	M	93
14	N	95/106
15	O	97
16	P	99
17	Q	105
18	R	105
19	S	107
20	T	107
21	U	107
22	V	111
23	W	118
24	X	211
25	Y	209
26	Z	212



MONSTRUOS



Tienes problemas con los contrincantes animales o mecánicos que pueblan el mundo de Final Fantasy X? Aunque tu pesadilla tenga garras, tentáculos, aletas, armas convencionales, o se trate de Máquinas, en estas páginas descubrirás cómo lograr la victoria. Consulta las tablas para ver rápidamente la fuerza de tus enemigos... ¡y también sus puntos débiles!

BASILISCO

Camino de Djose	VIT	2025 (924)	PM	20

Fuerza	14	Def. física	1	Pod. mágico	35	Def. mágica	1
Rapidez	9	Suerte	15	Evasión	0	Puntería	0

Elementos	Fuego	-	Rayo	1/2
Agua -	Frío	-	Sanctus	-

Estados alterados		SUE	20	MUD	20	CEG	20	VEN	0 (25%)	PIE	INM	FRE	0	ZMB	0	RBR	0
RMA	0	RCO	0	RES	0	INT	0	MUE	0	PRO	0	CON	0 (2)	ANT	0	ESC	0	COR	0
ESP	0	PRI	0	REV	0	SEM	0	OJO	0	LIB	0	GRA	0	DEM	0	EXP	0	ULT	Lv. 1

Robar	Normal	Granada pétrea x1	Raro	Granada pétrea x1
Objetos	Normal	Esfera de habilidad x1	Raro	Esfera de habilidad x2

Soborno	Guiles	50625	Objetos	Granada pétrea x24		
Equipo	Índice	60/256	Espacios	1–3	Habilidades fijas	1–3
			Kimahri	Aliento petrificante		

Arma	Penetración (Kimahri y Auron), Efecto Piedra, Atq. físico +3% (excepto Yuna y Lulu), Atq. mágico +3% (Yuna y Lulu)
Protección	Defensa Piedra, PM +5%

PH	140 (210)	GUILES	125



1 Nombre del monstruo.

2 Ubicación donde lo encontrarás (primero). Recuerda que algunas criaturas también se desplazan a áreas contiguas. Puedes toparte con monstruos del mismo nombre, pero de distintos niveles: mira los diferentes ejemplares para ver cuál es la variante a la que te enfrentas.

3 VIT: Cantidad inicial de puntos de vida de tu enemigo. El número entre paréntesis indica la cantidad máxima de daño que tu golpe final tiene que infligirle para conseguir un Exterminio.

4 PM: Con habilidades como Alma de dragón y Aspir, tus personajes pueden absorber puntos de magia de su enemigo. Esta cifra indica el número máximo de puntos que se pueden lograr de esta forma. Recuerda que tus enemigos pueden usar sus técnicas sin algunas veces emplear PM.

5 Características: Estas cifras indican los niveles de tu enemigo... así como sus puntos fuertes y débiles.

6 Características elementales: En esta columna verás cómo reacciona tu oponente a los ataques elementales.
x 1,5 : Tu oponente sufre un 50% más de daños de lo normal.
x 1/2 : Tu oponente sufre un 50% menos de daños de lo normal.
Inmune (INM): Tu oponente no sufre daños.
Absorción (ABS): Los ataques ¡curan a tu oponente!
También hay información acerca de la reacción del enemigo ante la Magia blanca Sanctus (o el objeto Piedra sacra).

7 Técnica enemiga: Kimahri, uno de tus luchadores, puede aprender esta técnica utilizando la habilidad Alma de dragón contra la criatura en cuestión.

8 Estados alterados: Esta sección forma una gran parte de la tabla y revela la resistencia del monstruo a los estados alterados. "0" indica que tu oponente no puede protegerse contra este tipo de ataque, mientras que "95" significa que es bastante resistente a él. Tu ataque no tendrá efecto si tu rival es inmune (INM). En la siguiente tabla encontrarás una relación de las abreviaciones utilizadas.

SUE	Sueño	RBR	Rompebrazo	CON	Condena *3	SEM	Semilla
MUD	Mudez	RMA	Rompemagia	ANT	Magias "Anti"	OJO	Ojo penetrante
CEG	Ceguera	RCO	Rompecoraza	ESC	Escudo	LIB	Libra
VEN	Veneno *1	RES	Rompeespíritu	COR	Coraza	GRA	Gravedad
PIE	Piedra	INT	Intimidar	ESP	Espejo	DEM	Demora
FRE	Freno	MUE	Muerte	PRI	Prisa	EXP	Expulsión *4
ZMB	Zombi *2	PRO	Provocación	REV	Revitalia	ULT	Ultraesgrima *5

*1 Veneno: La VIT perdida por tu oponente durante cada turno se muestra entre paréntesis. Así, (10%) indica que tu víctima sufrirá automáticamente un daño equivalente al 10% de su VIT máxima en cada turno.

*2 Zombi: Los oponentes afligidos por este estado generalmente pueden ser finiquitados inmediatamente con Lázaro, Lázaro + o con una Cola de fénix (los objetos curativos tienen el efecto opuesto sobre los Zombis). Recuerda que a algunos oponentes, indicados por (INM), no se pueden liquidar así (ni siquiera les puedes producir el estado Zombi).

*3 Condena: La cifra entre paréntesis indica el número de turnos que el enemigo tardará en morder el polvo, si tu ataque tiene éxito.

*4 Expulsión: Es un efecto que puede utilizarse durante el Turbo Estrella fugaz de Auron.

*5 Ultraesgrima: Cuanto mayor sea esta cifra, más resistente es el monstruo al ataque Ultraesgrima de Yojimbo.

9 Robar: Puedes usar Robar y Arrebatar para extraer objetos a este monstruo. "Normal" significa que, en caso de tener éxito, tienes un 75% de posibilidades de conseguir el objeto en cuestión. "Raro" indica que tus posibilidades de obtenerlo son sólo del 25%. Por lo general, conseguirás un objeto mejor o una mayor cantidad del mismo objeto. El parámetro Suerte de un personaje no afecta a la probabilidad de conseguir un objeto.

10 Soborno: Muchos monstruos se dejan corromper por unos cuantos Guiles. Si eres lo suficientemente persuasivo, tu oponente se limitará a largarse, e incluso puede que deje algunos objetos. Esta acción depende de varios factores, el más importante de los cuales es la VIT máxima del enemigo.

Si sobornas al monstruo con una cantidad igual a 25 veces su VIT, en general tendrás garantizado el éxito. Entonces, recibirás el número de objetos indicado en la columna Objetos para soborno. Si superas esta cantidad, puedes conseguir más objetos. Pero si le das menos, disminuyen las posibilidades de sobornarle con éxito; si aun así lo consiguieras, recibirás menos objetos.

11 Objetos: Recibirás Esferas u objetos de tipo curativo cuando derrotes a la mayoría de los monstruos de esta lista. En siete de cada ocho casos, obtendrás el objeto normal; sin embargo, en el octavo caso conseguirás un objeto raro. Si acabas con tu oponente mediante un Exterminio, normalmente recibirás el doble de objetos.

12 Equipo: Con un poco de suerte, la victoria también se verá recompensada con un artículo de equipo. Esta cifra indica el índice de probabilidad de que esto suceda. Por ejemplo, "255/256" significa que esto pasará en 255 de cada 256 casos.

Espacios para habilidades: Indica el número de espacios libres para asignar habilidades al arma o a la protección que ha dejado atrás el monstruo al acabar la batalla. Habilidades fijas muestra el número de habilidades que normalmente posee el artículo en cuestión. Las columnas referentes al Arma y la Protección **13** revelan qué habilidades tienden a ser éstas.

14 PH: Indica los puntos de habilidad recibidos tras la victoria por todos los personajes que han participado en una batalla. Si eliminas a tu oponente con un Exterminio, recibirás la cantidad expresada entre paréntesis.

15 Guiles: Es la cantidad de Guiles que recibirás en recompensa por acabar con el monstruo. Si uno de tus personajes tiene un arma con la habilidad Guiles x 2, la cifra se duplicará.

BIRAN Y YENKE RONSO

Algunos de los parámetros de estos jefes dependen de los de Kimahri. Si la Fuerza y el Poder mágico de Kimahri son altos, los Ronsos comenzarán la batalla con más VIT; si la VIT de Kimahri es elevada, la Fuerza y el Poder mágico de estos enemigos serán mayores. Además, la Rapidez de los Ronso aumenta en consonancia con la de Kimahri.





ABEJA ASESINA

Localización	VIT	PM
Bosque de Kilika	110 (165)	5

Fuerza	8	Def. física	1	Pod. mágico	1	Def. mágica	1	Elementos	Fuego	-	Rayo	-
Rapidez	8	Suerte	15	Evasión	10	Puntería	0	Agua	-	Frío	x1,5	Sanctus	-

Estados alterados															
SUE	20	MUD	20	CEG	20	VEN	0 (25%)	PIE	0	FRE	0	ZMB	0	RBR	0
RMA	0	RCO	0	RES	0	INT	0	MUE	0	PRO	0	CON	0 (1)	ANT	0	ESC	0	COR	0
ESP	0	PRI	0	REV	0	SEM	0	OJO	0	LIB	0	GRA	0	DEM	0	EXP	0	ULT	Lv. 1

					Soborno			
Robar	Normal	Antídoto x1	Raro	Colmillo venenoso x1	Guiles	2750	Objetos	Colmillo venenoso x1
Objetos	Normal	Esfera de agilidad x1	Raro	Esfera de agilidad x1	Equipo Índice	8/256	Espacios	1–2 Habilidades fijas 1–2

Arma	Penetración (Kimahri y Auron), Efecto Fuego, Efecto Rayo, Efecto Frío, Efecto Agua, Sembrar rapidez	Kimahri	-
Protección	Defensa Veneno, PM +5%	PH 9 (18)	GUILES 23



ADAMANTAIMAI

Localización	VIT	PM
Sinh, Ruinas Omega	54400 (11036)	40

Fuerza	38	Def. física	90	Pod. mágico	31	Def. mágica	90	Elementos	Fuego	ABS	Rayo	-
Rapidez	15	Suerte	15	Evasión	0	Puntería	0	Agua	-	Frío	-	Sanctus	-

Estados alterados															
SUE	20	MUD	20	CEG	20	VEN	75 (5%)	PIE	80	FRE	INM	ZMB	INM	RBR	INM
RMA	INM	RCO	0	RES	0	INT	INM	MUE	INM	PRO	0	CON	0 (5)	ANT	0	ESC	0	COR	0
ESP	0	PRI	0	REV	0	SEM	0	OJO	0	LIB	0	GRA	INM	DEM	INM	EXP	0	ULT	Lv. 3

					Soborno			
Robar	Normal	Agua de vida x1	Raro	Brebaje de salud x1	Guiles	1360000	Objetos	Esfera especial x1
Objetos	Normal	Esfera de vigor x2	Raro	Esfera de vigor x4	Equipo Índice	128/256	Espacios	3–4 Habilidades fijas 0–2

Arma	Penetración (Kimahri y Auron), Consumo 1/2 PM	Kimahri	-
Protección	Escudo en apuros, Coraza en apuros, VIT +20%	PH 12500 (18750)	GUILES 2200



AIROS

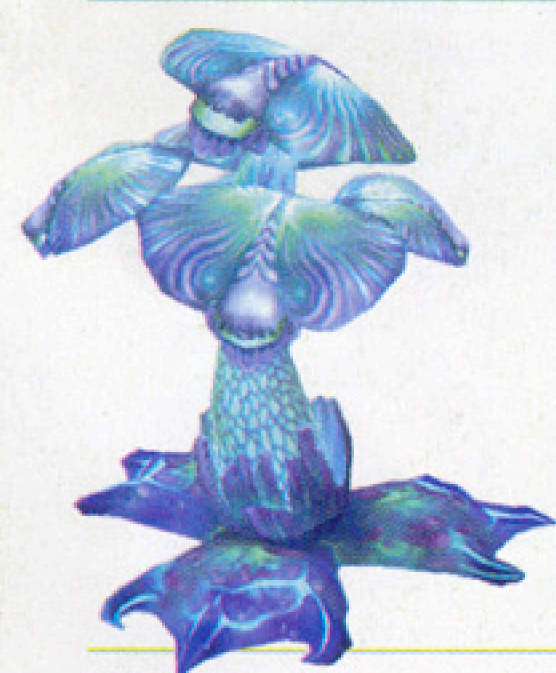
Localización	VIT	PM
Llanura de los Rayos	200 (300)	220

Fuerza	1	Def. física	1	Pod. mágico	16	Def. mágica	120	Elementos	Fuego	-	Rayo	-
Rapidez	11	Suerte	15	Evasión	13	Puntería	0	Agua	x1,5	Frío	-	Sanctus	-

Estados alterados															
SUE	20	MUD	20	CEG	20	VEN	0 (25%)	PIE	0	FRE	0	ZMB	0	RBR	0
RMA	0	RCO	0	RES	0	INT	0	MUE	0	PRO	0	CON	0 (1)	ANT	0	ESC	0	COR	0
ESP	0	PRI	0	REV	0	SEM	0	OJO	0	LIB	0	GRA	0	DEM	0	EXP	0	ULT	Lv. 1

					Soborno			
Robar	Normal	Bola eléctrica x1	Raro	Bola fulminante x1	Guiles	5000	Objetos	Bola fulminante x4
Objetos	Normal	Esfera de magia x1	Raro	Esfera de magia x1	Equipo Índice	8/256	Espacios	1–3 Habilidades fijas 1–3

Arma	Penetración (Kimahri y Auron), Efecto Rayo, Sembrar magia	Kimahri	-
Protección	Rayo x 1/2, Inmune al Rayo, Def. mágica +5%	PH 92 (184)	GUILES 144



AMANITA

Localización	VIT	PM
Sinh	7400 (11100)	300

Fuerza	1	Def. física	1	Pod. mágico	24	Def. mágica	1	Elementos	Fuego	x1,5	Rayo	ABS
Rapidez	14	Suerte	15	Evasión	0	Puntería	0	Agua	ABS	Frío	ABS	Sanctus	-

Estados alterados															
SUE	20	MUD	20	CEG	INM	VEN	0 (25%)	PIE	0	FRE	0	ZMB	INM	RBR	0
RMA	0	RCO	0	RES	0	INT	0	MUE	0	PRO	0	CON	0 (1)	ANT	0	ESC	0	COR	0
ESP	0	PRI	0	REV	0	SEM	0	OJO	0	LIB	0	GRA	0	DEM	0	EXP	0	ULT	Lv. 1

					Soborno			
Robar	Normal	Mina enmudecedora x3	Raro	Éter x1	Guiles	185000	Objetos	Éter+ x30
Objetos	Normal	Esfera de magia x1	Raro	Esfera de magia x1	Equipo Índice	8/256	Espacios	2–3 Habilidades fijas 1–3

Arma	Penetración (Kimahri y Auron), Efecto Sueño, Atq. físico +5% (excepto Yuna y Lulu), Atq. mágico +5% (Yuna y Lulu)	Kimahri	-
Protección	Defensa Sueño, PM +10%	PH 2400 (4800)	GUILES 840



ÁNIMA

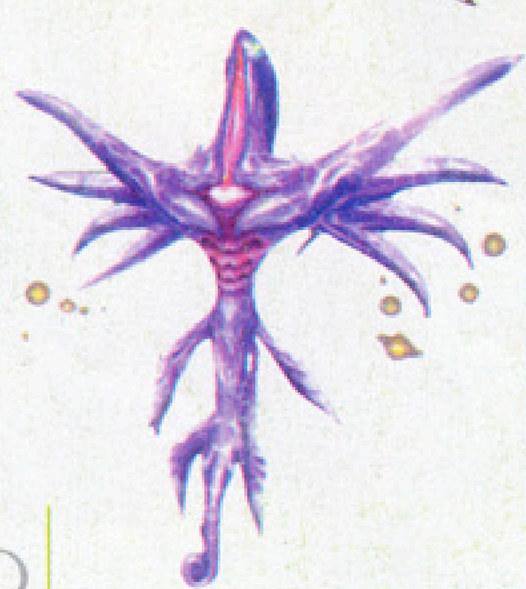
Localización	VIT	PM
Templo de Macalania	18000 (1400)	50

Fuerza	25	Def. física	1	Pod. mágico	20	Def. mágica	1	Elementos	Fuego	-	Rayo	-
Rapidez	25	Suerte	20	Evasión	0	Puntería	30	Agua	-	Frío	-	Sanctus	-

Estados alterados															
SUE	INM	MUD	INM	CEG	INM	VEN	INM	PIE	INM	FRE	INM	ZMB	INM	RBR	INM
RMA	INM	RCO	INM	RES	INM	INT	INM	MUE	INM	PRO	INM	CON	INM	ANT	0	ESC	0	COR	0
ESP	0	PRI	0	REV	0	SEM	0	OJO	0	LIB	INM	GRA	0	DEM	INM	EXP	INM	ULT	Lv. 3

					Soborno			
Robar	Normal	Mina enmudecedora x3	Raro	Sombra del Etéreo x1	Guiles	-	Objetos	-
Objetos	Normal	Esfera de habilidad x1	Raro	Esfera de habilidad x1	Equipo Índice	255/256	Espacios	2–4 Habilidades fijas 1–3

Arma	Penetración (Kimahri y Auron), Efecto Ceguera, Efecto Mudez, Efecto Sueño	Kimahri	-
Protección	Defensa Ceguera, Defensa Mudez, Defensa Sueño	PH 2500 (3750)	GUILES 3000



AQUEOROS

Localización	VIT	PM
Monte Gagazet	5100 (7500)	85

Fuerza	33	Def. física	10	Pod. mágico	52	Def. mágica	20	Elementos	Fuego	1/2	Rayo	x1,5
Rapidez	20	Suerte	15	Evasión	0	Puntería	0	Agua	INM	Frío	-	Sanctus	-

Estados alterados															
SUE	20	MUD	0	CEG	0	VEN	0 (25%)	PIE	0	FRE	INM	ZMB	0	RBR	0
RMA	0	RCO	0	RES	0	INT	INM	MUE	0	PRO	0	CON	0 (1)	ANT	0	ESC	0	COR	0
ESP	0	PRI	0	REV	0	SEM	0	OJO	0	LIB	0	GRA	0	DEM	0	EXP	0	ULT	Lv. 1

					Soborno			
Robar	Normal	Piedra Agua x2	Raro	Fluido vitalizante x1	Guiles	127500	Objetos	Fluido vitalizante x16
Objetos	Normal	Esfera de vigor x1	Raro	Esfera de vigor x1	Equipo Índice	60/256	Espacios	2–3 Habilidades fijas 1–3

Arma	Penetración (Kimahri y Auron), Atq. físico +5%, Atq. mágico +5%, Atq. mágico +10%	Kimahri	-
Protección	PM +10%, AutoPanacea	PH 730 (1095)	GUILES 420

CÓMO JUGAR · PERSONAJES · PASO A PASO · OBJETOS · MONSTRUOS · BLITZBOL · SECRETOS



ARIMÁN

Lugar	VIT	PM
Monte Gagazet	2800 (4200)	400

Fuerza	1	Def. física	1	Pod. mágico	38	Def. mágica	180
Rapidez	24	Suerte	15	Evasión	18	Puntería	0

Elementos	Fuego	Rayo	Agua	Frío	Sanctus
	-	-	-	-	-

Estados alterados															
SUE	20	MUD	20	CEG	INM	VEN	0 (25%)	PIE	0	FRE	0	ZMB	0	RBR	0
RMA	0	RCO	0	RES	0	INT	0	MUE	0	PRO	0	CON	0 (1)	ANT	0	ESC	0	COR	0
ESP	0	PRI	0	REV	0	SEM	0	OJO	0	LIB	0	GRA	0	DEM	0	EXP	0	ULT	Lv. 1

	Normal	Raro			
Robar	Estimulante x2	Estimulante x3	Soborno	Guiles 70000	Objetos: Viento del Etéreo x6
Objetos	Esfera de agilidad x1	Esfera de agilidad x1	Equipo	Índice 8/256	Espacios 2–3, Habilidades fijas 1–3
					Kimahri: -

Arma: Penetración (Kimahri y Auron), Efecto Fuego, Efecto Rayo, Efecto Agua, Efecto Frío, Atq. físico +3% (excepto Yuna y Lulu), Atq. mágico +3% (Yuna y Lulu), Sembrar rapidez

Protección: Defensa Confu — **PH** 2200 (4400) — **GUILES** 650



ARTILLERO ALBHED

Lugar	VIT	PM
Pueblo Luca	6000 (600)	10

Fuerza	16	Def. física	1	Pod. mágico	1	Def. mágica	1
Rapidez	1	Suerte	0	Evasión	0	Puntería	10

Elementos	Fuego	Rayo	Agua	Frío	Sanctus
	1/2	x1,5	1/2	1/2	1/2

Estados alterados																			
SUE	INM	MUD	INM	CEG	INM	VEN	INM	PIE	INM	FRE	0	ZMB	INM	RBR	0				
RMA	0	RCO	0	RES	0	INT	INM	MUE	INM	PRO	INM	CON	INM	ANT	0	ESC	0	COR	0
ESP	0	PRI	0	REV	INM	SEM	INM	OJO	0	LIB	0	GRA	0	DEM	0	EXP	INM	ULT	Lv. 4

	Normal	Raro			
Robar	-	-	Soborno	Guiles -	Objetos: -
Objetos	Elixir x1	Elixir x2	Equipo	Índice 255/256	Espacios 1–2, Habilidades fijas 1–2
					Kimahri: -

Arma: Penetración (Kimahri y Auron), Efecto Rayo

Protección: Def. física +3% — **PH** 36 (54) — **GUILES** 580



ASUR

Lugar	VIT	PM
Monte Gagazet	17000 (6972)	5

Fuerza	34	Def. física	45	Pod. mágico	1	Def. mágica	1
Rapidez	16	Suerte	15	Evasión	0	Puntería	0

Elementos	Fuego	Rayo	Agua	Frío	Sanctus
	x1,5	-	-	-	-

Estados alterados																			
SUE	80	MUD	0	CEG	95	VEN	25 (25%)	PIE	50	FRE	0	ZMB	25	RBR	INM				
RMA	0	RCO	0	RES	0	INT	20	MUE	INM	PRO	0	CON	0 (3)	ANT	0	ESC	0	COR	0
ESP	0	PRI	0	REV	0	SEM	0	OJO	0	LIB	0	GRA	0	DEM	0	EXP	0	ULT	Lv. 1

	Normal	Raro			
Robar	Fluido de vida x1	Fluido de vida x2	Soborno	Guiles 425000	Objetos: Fluido de salud x80
Objetos	Esfera de vigor x1	Esfera de vigor x2	Equipo	Índice 128/256	Espacios 1–3, Habilidades fijas 1–3
					Kimahri: -

Arma: Penetración (Kimahri y Auron), Atq. físico +5% (excepto Yuna y Lulu), Atq. mágico +5% (Yuna y Lulu), Contraataque

Protección: Prisa en apuros, VIT +10% — **PH** 1860 (2790) — **GUILES** 730



AVISPA

Lugar	VIT	PM
Bosque de Macalania	360 (540)	30

Fuerza	17	Def. física	1	Pod. mágico	1	Def. mágica	1
Rapidez	18	Suerte	15	Evasión	13	Puntería	0

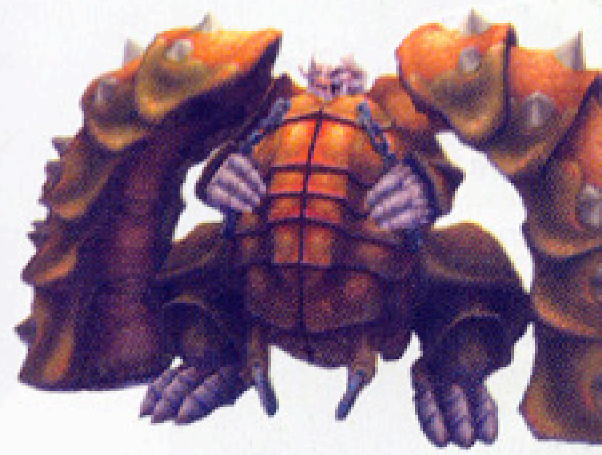
Elementos	Fuego	Rayo	Agua	Frío	Sanctus
	-	-	-	x1,5	-

Estados alterados																			
SUE	20	MUD	20	CEG	20	VEN	0 (25%)	PIE	0	FRE	0	ZMB	0	RBR	0				
RMA	0	RCO	0	RES	0	INT	0	MUE	0	PRO	0	CON	0 (1)	ANT	0	ESC	0	COR	0
ESP	0	PRI	0	REV	0	SEM	0	OJO	0	LIB	0	GRA	0	DEM	0	EXP	0	ULT	Lv. 1

	Normal	Raro			
Robar	Ultrapoción x1	Colmillo venenoso x1	Soborno	Guiles 9000	Objetos: Colmillo venenoso x3
Objetos	Esfera de agilidad x1	Esfera de agilidad x1	Equipo	Índice 8/256	Espacios 1–3, Habilidades fijas 1–3
					Kimahri: -

Arma: Penetración (Kimahri y Auron), Efecto Fuego, Efecto Rayo, Efecto Agua, Efecto Frío, Sembrar rapidez

Protección: Defensa Veneno, PM +10% — **PH** 240 (480) — **GUILES** 142



BARBATOS

Lugar	VIT	PM
Sinh	95000 (13560)	480

Fuerza	42	Def. física	90	Pod. mágico	38	Def. mágica	15
Rapidez	28	Suerte	15	Evasión	0	Puntería	0

Elementos	Fuego	Rayo	Agua	Frío	Sanctus
	-	-	-	-	-

Estados alterados																			
SUE	INM	MUD	INM	CEG	INM	VEN	INM	PIE	INM	FRE	INM	ZMB	90 (INM)	RBR	INM				
RMA	INM	RCO	50	RES	INM	INT	INM	MUE	INM	PRO	0	CON	0 (5)	ANT	0	ESC	0	COR	0
ESP	0	PRI	0	REV	0	SEM	0	OJO	0	LIB	0	GRA	0	DEM	INM	EXP	0	ULT	Lv. 2

	Normal	Raro			
Robar	Manto de estrellas x1	Piedra sacra x1	Soborno	Guiles 2375000	Objetos: Esfera warp x20
Objetos	Esfera de vigor x1	Esfera de retorno x1	Equipo	Índice 128/256	Espacios 2–4, Habilidades fijas 1
					Kimahri: -

Arma: Penetración

Protección: VIT +20% — **PH** 17500 (26250) — **GUILES** 1550



BARSAM

Lugar	VIT	PM
Bosque de Kilika	780 (1170)	15

Fuerza	18	Def. física	1	Pod. mágico	1	Def. mágica	1
Rapidez	8	Suerte	15	Evasión	0	Puntería	0

Elementos	Fuego	Rayo	Agua	Frío	Sanctus
	x1,5	-	INM	-	-

Estados alterados																			
SUE	20	MUD	20	CEG	INM	VEN	0 (25%)	PIE	0	FRE	0	ZMB	INM	RBR	0				
RMA	0	RCO	0	RES	0	INT	0	MUE	0	PRO	0	CON	0 (1)	ANT	0	ESC	0	COR	0
ESP	0	PRI	0	REV	0	SEM	0	OJO	0	LIB	0	GRA	0	DEM	0	EXP	0	ULT	Lv. 1

	Normal	Raro			
Robar	Antídoto x1	Panacea x1	Soborno	Guiles 19500	Objetos: Panacea x8
Objetos	Esfera de magia x1	Esfera de magia x1	Equipo	Índice 16/256	Espacios 1–2, Habilidades fijas 1–2
					Kimahri: Cañón de semillas

Arma: Penetración (Kimahri y Auron), Efecto Veneno, Atq. físico +3% (excepto Yuna y Lulu), Atq. mágico +3% (Yuna y Lulu)

Protección: Defensa Veneno, VIT +5% — **PH** 20 (40) — **GUILES** 48





BARSAM DE ARENA

Desierto de Sanubia	VIT	12750 (1432)	PM	3

Fuerza	25	Def. física	1	Pod. mágico	1	Def. mágica	1	Elementos	Fuego	x1,5	Rayo	-
Rapidez	12	Suerte	15	Evasión	0	Puntería	0	Agua ABS	Frío	-	Sanctus	-

Estados alterados				SUE	80	MUD	INM	CEG	INM	VEN	25 (25%)	PIE	25	FRE	INM	ZMB	INM	RBR	INM
RMA	0	RCO	0	RES	0	INT	INM	MUE	25	PRO	INM	CON	0 (2)	ANT	0	ESC	0	COR	0
ESP	0	PRI	0	REV	0	SEM	0	OJO	0	LIB	0	GRA	0	DEM	0	EXP	0	ULT	Lv. 1

Robar	Normal	Panacea x2	Raro	Estimulante x10	Soborno	Guiles	318750	Objetos	Panacea x99		
Objetos	Normal	*	Raro	*	Equipo	Índice	16/256	Espacios	1–3	Habilidades fijas	1–3
								Kimahri	Cañón de semillas		

Arma	Penetración (Kimahri y Auron), Efecto Veneno, Atq. físico +3% (excepto Yuna y Lulu), Atq. mágico +3% (Yuna y Lulu)				
Protección	Defensa Veneno, VIT +5%, VIT +10%	PH	540 (1080)	GUILES	336



BASILISCO

Camino de Djose	VIT	2025 (924)	PM	20

Fuerza	14	Def. física	1	Pod. mágico	35	Def. mágica	1	Elementos	Fuego	-	Rayo	1/2
Rapidez	9	Suerte	15	Evasión	0	Puntería	0	Agua -	Frío	-	Sanctus	-

Estados alterados				SUE	20	MUD	20	CEG	20	VEN	0 (25%)	PIE	INM	FRE	0	ZMB	0	RBR	0
RMA	0	RCO	0	RES	0	INT	0	MUE	0	PRO	0	CON	0 (2)	ANT	0	ESC	0	COR	0
ESP	0	PRI	0	REV	0	SEM	0	OJO	0	LIB	0	GRA	0	DEM	0	EXP	0	ULT	Lv. 1

Robar	Normal	Granada pétrea x1	Raro	Granada pétrea x1	Soborno	Guiles	50625	Objetos	Granada pétrea x24		
Objetos	Normal	Esfera de habilidad x1	Raro	Esfera de habilidad x2	Equipo	Índice	60/256	Espacios	1–3	Habilidades fijas	1–3
								Kimahri	Aliento petrificante		

Arma	Penetración (Kimahri y Auron), Efecto Piedra, Atq. físico +3% (excepto Yuna y Lulu), Atq. mágico +3% (Yuna y Lulu)				
Protección	Defensa Piedra, PM +5%	PH	140 (210)	GUILES	125



BÉGIMO

Monte Gagazet	VIT	23000 (6972)	PM	480

Fuerza	43	Def. física	1	Pod. mágico	37	Def. mágica	1	Elementos	Fuego	-	Rayo	-
Rapidez	23	Suerte	15	Evasión	0	Puntería	0	Agua -	Frío	-	Sanctus	-

Estados alterados				SUE	80	MUD	INM	CEG	INM	VEN	50 (25%)	PIE	INM	FRE	INM	ZMB	25	RBR	80
RMA	0	RCO	INM	RES	INM	INT	INM	MUE	INM	PRO	0	CON	0 (5)	ANT	0	ESC	0	COR	0
ESP	0	PRI	0	REV	0	SEM	0	OJO	0	LIB	0	GRA	0	DEM	INM	EXP	0	ULT	Lv. 2

Robar	Normal	Éter x1	Raro	Brebaje mágico x1	Soborno	Guiles	575000	Objetos	Esfera llave nv. 2 x30		
Objetos	Normal	Esfera de vigor x1	Raro	Esfera de vigor x1	Equipo	Índice	128/256	Espacios	2–3	Habilidades fijas	1–3
								Kimahri	Barrera total		

Arma	Penetración (Kimahri y Auron), Efecto Zombi, Atq. físico +5% (excepto Yuna y Lulu), Atq. mágico +5% (Yuna y Lulu), Turbo en apuros				
Protección	Escudo en apuros, Coraza en apuros, Espejo en apuros	PH	6540 (9810)	GUILES	1350



BENGAL

Llanura de la Calma, Cueva del orador robado	VIT	6000 (4060)	PM	480

Fuerza	38	Def. física	1	Pod. mágico	26	Def. mágica	40	Elementos	Fuego	-	Rayo	1/2
Rapidez	18	Suerte	15	Evasión	0	Puntería	0	Agua -	Frío	1/2	Sanctus	-

Estados alterados				SUE	95	MUD	95	CEG	0	VEN	25 (25%)	PIE	INM	FRE	0	ZMB	25	RBR	0
RMA	25	RCO	0	RES	0	INT	INM	MUE	25	PRO	0	CON	0 (2)	ANT	0	ESC	0	COR	0
ESP	0	PRI	0	REV	0	SEM	0	OJO	0	LIB	0	GRA	0	DEM	0	EXP	0	ULT	Lv. 1

Robar	Normal	Fluido de magia x1	Raro	Fluido de magia x1	Soborno	Guiles	150000	Objetos	Esfera amiga x2		
Objetos	Normal	Esfera de magia x1	Raro	Esfera de magia x2	Equipo	Índice	60/256	Espacios	2–3	Habilidades fijas	1–3
								Kimahri	-		

Arma	Penetración (Kimahri y Auron), Efecto Muerte +, Atq. físico +5% (excepto Yuna y Lulu), Atq. mágico +5% (Yuna y Lulu), Atq. mágico +10%				
Protección	Defensa Muerte, Def. física +10%, Def. mágica +10%	PH	1300 (1950)	GUILES	1100



BICORNIO

Camino de Miihen	VIT	1875 (560)	PM	18

Fuerza	22	Def. física	1	Pod. mágico	3	Def. mágica	1	Elementos	Fuego	-	Rayo	-
Rapidez	12	Suerte	15	Evasión	0	Puntería	0	Agua -	Frío	-	Sanctus	-

Estados alterados				SUE	0	MUD	20	CEG	0	VEN	0 (25%)	PIE	0	FRE	0	ZMB	0	RBR	0
RMA	0	RCO	0	RES	0	INT	0	MUE	0	PRO	0	CON	0 (2)	ANT	0	ESC	0	COR	0
ESP	0	PRI	0	REV	0	SEM	0	OJO	0	LIB	0	GRA	0	DEM	0	EXP	0	ULT	Lv. 1

Robar	Normal	Poción x1	Raro	Ultrapoción x1	Soborno	Guiles	46875	Objetos	Ultrapoción x60		
Objetos	Normal	Esfera de habilidad x1	Raro	Esfera de habilidad x1	Equipo	Índice	128/256	Espacios	1–2	Habilidades fijas	1–2
								Kimahri	Bola de fuego		

Arma	Penetración (Kimahri y Auron), Efecto Fuego, Efecto Mudez, Sembrar habilidad				
Protección	VIT +5%	PH	42 (63)	GUILES	105



BICORNIO

Base de los albhed	VIT	3795 (1432)	PM	22

Fuerza	27	Def. física	1	Pod. mágico	8	Def. mágica	1	Elementos	Fuego	-	Rayo	-
Rapidez	17	Suerte	15	Evasión	0	Puntería	0	Agua -	Frío	-	Sanctus	-

Estados alterados				SUE	0	MUD	20	CEG	0	VEN	0 (25%)	PIE	0	FRE	0	ZMB	0	RBR	0
RMA	0	RCO	0	RES	0	INT	0	MUE	0	PRO	0	CON	0 (2)	ANT	0	ESC	0	COR	0
ESP	0	PRI	0	REV	0	SEM	0	OJO	0	LIB	0	GRA	0	DEM	0	EXP	0	ULT	Lv. 1

Robar	Normal	Ultrapoción x1	Raro	Omnipoción x1	Soborno	Guiles	94875	Objetos	Omnipoción x25		
Objetos	Normal	Esfera de habilidad x1	Raro	Esfera de habilidad x1	Equipo	Índice	60/256	Espacios	1–2	Habilidades fijas	1–2
								Kimahri	Bola de fuego		

Arma	Penetración (Kimahri y Auron), Efecto Fuego, Efecto Mudez, Sembrar habilidad				
Protección	VIT +5%, VIT +10%	PH	820 (1230)	GUILES	520

*Esfera de magia x1, Remedio albhed x2



BIRAN RONSO

Monte Gagazet	VIT	* (2500)	PM	200

Fuerza	**	Def. física	30	Pod. mágico	***	Def. mágica	50	Elementos		Fuego	-	Rayo	-
Rapidez	****	Suerte	15	Evasión	0	Puntería	100	Agua	-	Frío	-	Sanctus	-

Estados alterados				SUE	INM	MUD	INM	CEG	INM	VEN	INM	PIE	INM	FRE	INM	ZMB	INM	RBR	0
RMA	0	RCO	0	RES	0	INT	INM	MUE	INM	PRO	INM	CON	0 (20)	ANT	0	ESC	0	COR	0
ESP	INM	PRI	0	REV	0	SEM	0	OJO	0	LIB	0	GRA	0	DEM	INM	EXP	INM	ULT	Lv. 4

Robar	Normal	Esfera llave nv. 3 x1	Raro	Esfera llave nv. 3 x2	Soborno	Guiles	-	Objetos	-		
Objetos	Normal	Esfera de retorno x1	Raro	Esfera amiga x1	Equipo	Índice	255/256	Espacios	2–3	Habilidades fijas	1
								Kimahri	*****		

Arma	Penetración		
Protección	PM +20%	PH 4500 (6750)	GUILES 1500



BOM

Camino de Miihen	VIT	850 (560)	PM	30

Fuerza	19	Def. física	1	Pod. mágico	20	Def. mágica	1	Elementos		Fuego	ABS	Rayo	-
Rapidez	11	Suerte	15	Evasión	0	Puntería	0	Agua	-	Frío	x1,5	Sanctus	-

Estados alterados				SUE	INM	MUD	20	CEG	20	VEN	0 (25%)	PIE	0	FRE	0	ZMB	0	RBR	0
RMA	0	RCO	0	RES	0	INT	INM	MUE	0	PRO	0	CON	0 (2)	ANT	0	ESC	0	COR	0
ESP	0	PRI	0	REV	0	SEM	0	OJO	0	LIB	0	GRA	0	DEM	0	EXP	INM	ULT	Lv. 1

Robar	Normal	Trozo de bom x2	Raro	Trozo de bom x3	Soborno	Guiles	21250	Objetos	Alma de bom x14		
Objetos	Normal	Esfera de vigor x1	Raro	Esfera de vigor x1	Equipo	Índice	40/256	Espacios	1–2	Habilidades fijas	1–2
								Kimahri	Kamikaze		

Arma	Penetración (Kimahri y Auron), Efecto Fuego, Sembrar fuerza		
Protección	Fuego x 1/2	PH 22 (44)	GUILES 70



BOM

Base de los albhed	VIT	2200 (1432)	PM	45

Fuerza	20	Def. física	1	Pod. mágico	17	Def. mágica	1	Elementos		Fuego	ABS	Rayo	-
Rapidez	11	Suerte	15	Evasión	0	Puntería	0	Agua	-	Frío	x1,5	Sanctus	-

Estados alterados				SUE	INM	MUD	20	CEG	20	VEN	0 (25%)	PIE	0	FRE	0	ZMB	0	RBR	0
RMA	0	RCO	0	RES	0	INT	INM	MUE	0	PRO	0	CON	0 (2)	ANT	0	ESC	0	COR	0
ESP	0	PRI	0	REV	0	SEM	0	OJO	0	LIB	0	GRA	0	DEM	0	EXP	INM	ULT	Lv. 1

Robar	Normal	Alma de bom x2	Raro	Alma de bom x3	Soborno	Guiles	55000	Objetos	Piedra Fuego x16		
Objetos	Normal	Esfera de vigor x1	Raro	Esfera de vigor x1	Equipo	Índice	8/256	Espacios	1–2	Habilidades fijas	1–2
								Kimahri	Kamikaze		

Arma	Penetración (Kimahri y Auron), Efecto Fuego, Sembrar fuerza		
Protección	Fuego x 1/2	PH 620 (1240)	GUILES 470



BRAZO

Senda de las Rocas Hongo	VIT	800 (500)	PM	1

Fuerza	1	Def. física	1	Pod. mágico	1	Def. mágica	1	Elementos		Fuego	-	Rayo	-
Rapidez	0	Suerte	0	Evasión	0	Puntería	0	Agua	-	Frío	-	Sanctus	-

Estados alterados				SUE	INM	MUD	INM	CEG	INM	VEN	INM	PIE	INM	FRE	INM	ZMB	INM	RBR	INM
RMA	INM	RCO	0	RES	INM	INT	INM	MUE	INM	PRO	INM	CON	INM	ANT	INM	ESC	0	COR	0
ESP	0	PRI	0	REV	0	SEM	INM	OJO	0	LIB	0	GRA	0	DEM	INM	EXP	INM	ULT	Lv. 4

Robar	Normal	Poción x1	Raro	Poción x1	Soborno	Guiles	-	Objetos	-		
Objetos	Normal	-	Raro	-	Equipo	Índice	30/256	Espacios	1–2	Habilidades fijas	1–2
								Kimahri	-		

Arma	Penetración (Kimahri y Auron), Efecto Fuego, Efecto Rayo, Efecto Agua, Efecto Frío		
Protección	Fuego x 1/2, Rayo x 1/2, Agua x 1/2, Frío x 1/2	PH 37 (55)	GUILES 300



BRAZO DERECHO

Barco volador	VIT	65000 (10000)	PM	999

Fuerza	30	Def. física	100	Pod. mágico	30	Def. mágica	50	Elementos		Fuego	-	Rayo	-
Rapidez	20	Suerte	15	Evasión	0	Puntería	0	Agua	-	Frío	-	Sanctus	-

Estados alterados				SUE	INM	MUD	INM	CEG	INM	VEN	INM	PIE	INM	FRE	INM	ZMB	INM	RBR	INM
RMA	INM	RCO	0	RES	0	INT	INM	MUE	INM	PRO	INM	CON	INM	ANT	0	ESC	0	COR	0
ESP	0	PRI	INM	REV	0	SEM	0	OJO	0	LIB	0	GRA	INM	DEM	INM	EXP	INM	ULT	Lv. 4

Robar	Normal	Poción X x1	Raro	Piedra de luz x1	Soborno	Guiles	-	Objetos	-		
Objetos	Normal	Esfera llave nv. 3 x1	Raro	Esfera llave nv. 3 x1	Equipo	Índice	255/256	Espacios	3–4	Habilidades fijas	1–2
								Kimahri	-		

Arma	Penetración (Kimahri y Auron), Efecto Piedra +		
Protección	Defensa Piedra +	PH 17000 (25500)	GUILES 10000



BRAZO IZQUIERDO

Barco volador	VIT	65000 (10000)	PM	999

Fuerza	30	Def. física	100	Pod. mágico	30	Def. mágica	50	Elementos		Fuego	-	Rayo	-
Rapidez	20	Suerte	15	Evasión	0	Puntería	0	Agua	-	Frío	-	Sanctus	-

Estados alterados				SUE	INM	MUD	INM	CEG	INM	VEN	INM	PIE	INM	FRE	INM	ZMB	INM	RBR	INM
RMA	INM	RCO	0	RES	0	INT	INM	MUE	INM	PRO	INM	CON	INM	ANT	0	ESC	0	COR	0
ESP	0	PRI	INM	REV	0	SEM	0	OJO	0	LIB	0	GRA	INM	DEM	INM	EXP	INM	ULT	Lv. 4

Robar	Normal	Omnipoción x1	Raro	Piedra suprema x1	Soborno	Guiles	-	Objetos	-		
Objetos	Normal	Esfera de VIT x1	Raro	Esfera de VIT x1	Equipo	Índice	255/256	Espacios	3–4	Habilidades fijas	1–2
								Kimahri	-		

Arma	Penetración (Kimahri y Auron), Efecto Veneno +		
Protección	Defensa Veneno +	PH 16000 (24000)	GUILES 10000

*Aumenta con la Fuerza y el Poder mágico de Kimahri **Depende de la VIT de Kimahri. ***1/2 del Poder mágico de Yenke ****Rapidez de Kimahri -4 *****Patada circular, Kamikaze, Condena, Barrera total





BROTE DE SINH: EKYU

Ubicación	VIT	PM
Liki	2000 (400)	205

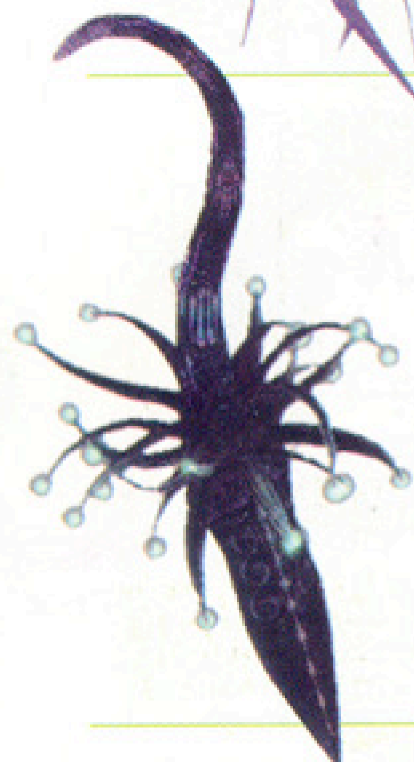
Fuerza	10	Def. física	1	Pod. mágico	15	Def. mágica	1
Rapidez	5	Suerte	15	Evasión	0	Puntería	15

Elementos					
		Fuego	-	Rayo	-
Agua	-	Frío	-	Sanctus	-

Estados alterados																			
		SUE	INM	MUD	0	CEG	0	VEN	0 (25%)	PIE	INM	FRE	0	ZMB	INM	RBR	0		
RMA	0	RCO	0	RES	0	INT	0	MUE	INM	PRO	INM	CON	0 (3)	ANT	0	ESC	0	COR	0
ESP	0	PRI	0	REV	0	SEM	0	OJO	0	LIB	0	GRA	0	DEM	0	EXP	INM	ULT	Lv. 4

Robar	Normal	-	Raro	-	Soborno	Guiles	-	Objetos	-		
Objetos	Normal	Esfera de habilidad x2	Raro	Esfera de habilidad x2	Equipo	Índice	255/256	Espacios	1–2	Habilidades fijas	1–2
								Kimahri	-		

Arma	Penetración (Kimahri y Auron), Efecto Agua				
Protección	Agua x 1/2	PH	12 (18)	GUILES	115



BROTE DE SINH: EMÚS

Ubicación	VIT	PM
Zanarkand	2400 (1000)	400

Fuerza	1	Def. física	1	Pod. mágico	5	Def. mágica	1
Rapidez	9	Suerte	10	Evasión	0	Puntería	0

Elementos					
		Fuego	-	Rayo	-
Agua	-	Frío	-	Sanctus	-

Estados alterados																			
		SUE	INM	MUD	0	CEG	0	VEN	INM	PIE	INM	FRE	0	ZMB	INM	RBR	0		
RMA	0	RCO	0	RES	0	INT	INM	MUE	INM	PRO	0	CON	INM	ANT	0	ESC	0	COR	0
ESP	0	PRI	0	REV	0	SEM	0	OJO	0	LIB	INM	GRA	INM	DEM	0	EXP	INM	ULT	Lv. 1

Robar	Normal	-	Raro	-	Soborno	Guiles	-	Objetos	-		
Objetos	Normal	-	Raro	-	Equipo	Índice	-	Espacios	-	Habilidades fijas	-
								Kimahri	-		

Arma	-				
Protección	-	PH	0 (0)	GUILES	0



BROTE DE SINH: GUIU *

Ubicación	VIT	PM
Senda de las Rocas Hongo	12000 (800)	30

Fuerza	29	Def. física	1	Pod. mágico	20	Def. mágica	30
Rapidez	10	Suerte	15	Evasión	0	Puntería	100

Elementos					
		Fuego	-	Rayo	-
Agua	-	Frío	-	Sanctus	-

Estados alterados																			
		SUE	INM	MUD	INM	CEG	INM	VEN	INM	PIE	INM	FRE	INM	ZMB	INM	RBR	0		
RMA	INM	RCO	INM	RES	INM	INT	INM	MUE	INM	PRO	0	CON	INM	ANT	INM	ESC	0	COR	0
ESP	0	PRI	0	REV	0	SEM	0	OJO	0	LIB	0	GRA	0	DEM	INM	EXP	INM	ULT	Lv. 4

Robar	Normal	Poción x1	Raro	Poción x1	Soborno	Guiles	-	Objetos	-		
Objetos	Normal	-	Raro	-	Equipo	Índice	255/256	Espacios	1–2	Habilidades fijas	1–2
								Kimahri	-		

Arma	Penetración (Kimahri y Auron), Efecto Sueño +				
Protección	Defensa Sueño +	PH	400 (600)	GUILES	1000



BROTE DE SINH: GUIU **

Ubicación	VIT	PM
Senda de las Rocas Hongo	6000 (800)	30

Fuerza	15	Def. física	1	Pod. mágico	20	Def. mágica	30
Rapidez	10	Suerte	15	Evasión	0	Puntería	100

Elementos					
		Fuego	-	Rayo	-
Agua	-	Frío	-	Sanctus	-

Estados alterados																			
		SUE	INM	MUD	INM	CEG	INM	VEN	INM	PIE	INM	FRE	INM	ZMB	INM	RBR	0		
RMA	INM	RCO	INM	RES	INM	INT	INM	MUE	INM	PRO	0	CON	INM	ANT	INM	ESC	0	COR	0
ESP	0	PRI	0	REV	0	SEM	0	OJO	0	LIB	0	GRA	0	DEM	INM	EXP	INM	ULT	Lv. 4

Robar	Normal	Poción x1	Raro	Poción x1	Soborno	Guiles	-	Objetos	-		
Objetos	Normal	Esfera llave nv. 1 x3	Raro	Esfera llave nv. 1 x3	Equipo	Índice	255/256	Espacios	1–2	Habilidades fijas	1–2
								Kimahri	-		

Arma	Penetración (Kimahri y Auron), Efecto Sueño +				
Protección	Defensa Sueño +	PH	0 (0)	GUILES	1000



BROTE DE SINH: GUNAI

Ubicación	VIT	PM
Sinh	20000 (2000)	200

Fuerza	30	Def. física	80	Pod. mágico	35	Def. mágica	50
Rapidez	25	Suerte	15	Evasión	0	Puntería	0

Elementos					
		Fuego	x1,5	Rayo	-
Agua	ABS	Frío	-	Sanctus	-

Estados alterados																			
		SUE	INM	MUD	100	CEG	INM	VEN	INM	PIE	INM	FRE	0	ZMB	80 (INM)	RBR	0		
RMA	0	RCO	INM	RES	INM	INT	INM	MUE	INM	PRO	INM	CON	0 (30)	ANT	0	ESC	0	COR	0
ESP	INM	PRI	0	REV	0	SEM	0	OJO	0	LIB	0	GRA	***	DEM	INM	EXP	INM	ULT	Lv. 4

Robar	Normal	Manto de estrellas x1	Raro	Piedra de luz x1	Soborno	Guiles	-	Objetos	-		
Objetos	Normal	Esfera de retorno x1	Raro	Esfera de retorno x1	Equipo	Índice	255/256	Espacios	3–4	Habilidades fijas	1–2
								Kimahri	-		

Arma	Penetración (Kimahri y Auron), Efecto Zombi +				
Protección	Defensa Zombi +	PH	1800 (2700)	GUILES	10000



BROTE DE SINH: GUNO

Ubicación	VIT	PM
Templo de Kilika	3000 (900)	30

Fuerza	15	Def. física	1	Pod. mágico	10	Def. mágica	1
Rapidez	7	Suerte	0	Evasión	0	Puntería	100

Elementos					
		Fuego	x1,5	Rayo	-
Agua	ABS	Frío	-	Sanctus	-

Estados alterados																			
		SUE	INM	MUD	0	CEG	INM	VEN	INM	PIE	INM	FRE	0	ZMB	INM	RBR	0		
RMA	0	RCO	0	RES	0	INT	0	MUE	0	PRO	INM	CON	INM	ANT	INM	ESC	INM	COR	0
ESP	0	PRI	0	REV	0	SEM	0	OJO	0	LIB	0	GRA	INM	DEM	0	EXP	INM	ULT	Lv. 4

Robar	Normal	-	Raro	-	Soborno	Guiles	-	Objetos	-		
Objetos	Normal	Esfera de vigor x2	Raro	Esfera de vigor x3	Equipo	Índice	255/256	Espacios	1–2	Habilidades fijas	1–2
								Kimahri	-		

Arma	Penetración (Kimahri y Auron), Efecto Ceguera				
Protección	Defensa Ceguera	PH	48 (72)	GUILES	300

*Antes de la Operación Mihen **Después de la Operación Mihen *** Inmune si se cierra el caparazón



BUEL

Llanura de los Rayos | **VIT** 230 (345) | **PM** 250

Fuerza	1	Def. física	1	Pod. mágico	22	Def. mágica	120	Elementos		Fuego	-	Rayo	-
Rapidez	12	Suerte	15	Evasión	12	Puntería	0	Agua	x1,5	Frío	-	Sanctus	-

Estados alterados		SUE	20	MUD	20	CEG	20	VEN	0 (25%)	PIE	0	FRE	0	ZMB	0	RBR	0
RMA	0	RCO	0	RES	0	INT	0	MUE	0	PRO	0	CON	0 (1)	ANT	0	ESC	0	COR	0
ESP	0	PRI	0	REV	0	SEM	0	OJO	0	LIB	0	GRA	0	DEM	0	EXP	0	ULT	Lv. 1

Robar	Normal	Ultrapoción x1	Raro	Estimulante x1	Soborno	Guiles	5750	Objetos	Estimulante x2		
Objetos	Normal	Esfera de agilidad x1	Raro	Esfera de agilidad x1	Equipo	Índice	8/256	Espacios	1–3	Habilidades fijas	1–3
Arma	Penetración (Kimahri y Auron), Efecto Fuego, Efecto Rayo, Efecto Agua, Efecto Frío, Atq. físico +3% (excepto Yuna y Lulu), Atq. mágico +3% (Yuna y Lulu), Sembrar rapidez							Kimahri	-		
Protección	Defensa Confu, PM +5%							PH	92 (184)	GUILES	132



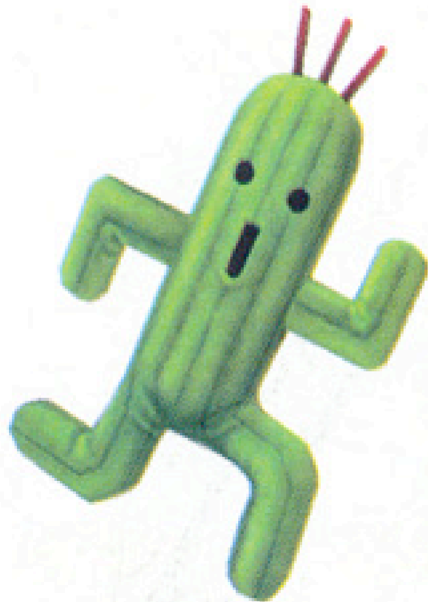
CABEZA

Senda de las Rocas Hongo | **VIT** 4000 (800) | **PM** 200

Fuerza	1	Def. física	1	Pod. mágico	1	Def. mágica	1	Elementos		Fuego	-	Rayo	-
Rapidez	15	Suerte	0	Evasión	0	Puntería	0	Agua	-	Frío	-	Sanctus	-

Estados alterados		SUE	INM	MUD	INM	CEG	INM	VEN	INM	PIE	INM	FRE	INM	ZMB	INM	RBR	INM
RMA	INM	RCO	INM	RES	INM	INT	INM	MUE	INM	PRO	INM	CON	INM	ANT	INM	ESC	0	COR	0
ESP	0	PRI	0	REV	0	SEM	INM	OJO	0	LIB	0	GRA	0	DEM	INM	EXP	INM	ULT	Lv. 4

Robar	Normal	Poción x1	Raro	Poción x1	Soborno	Guiles	-	Objetos	-		
Objetos	Normal	-	Raro	-	Equipo	Índice	30/256	Espacios	1–2	Habilidades fijas	1–2
Arma	Penetración (Kimahri y Auron), Efecto Fuego, Efecto Rayo, Efecto Agua, Efecto Frío							Kimahri	-		
Protección	Fuego x 1/2, Rayo x 1/2, Agua x 1/2, Frío x 1/2							PH	48 (72)	GUILES	200



CACTILIO

Desierto de Sanubia | **VIT** 800 (1200) | **PM** 1

Fuerza	23	Def. física	1	Pod. mágico	1	Def. mágica	255	Elementos		Fuego	-	Rayo	-
Rapidez	24	Suerte	15	Evasión	20	Puntería	0	Agua	-	Frío	-	Sanctus	-

Estados alterados		SUE	INM	MUD	INM	CEG	INM	VEN	INM	PIE	INM	FRE	0	ZMB	INM	RBR	INM
RMA	INM	RCO	INM	RES	INM	INT	INM	MUE	INM	PRO	0	CON	0 (2)	ANT	0	ESC	0	COR	0
ESP	0	PRI	0	REV	0	SEM	0	OJO	0	LIB	0	GRA	INM	DEM	INM	EXP	0	ULT	Lv. 2

Robar	Normal	Cola de chocobo x1	Raro	Pluma de chocobo x1	Soborno	Guiles	-	Objetos	-		
Objetos	Normal	Esfera de agilidad x2	Raro	Esfera de agilidad x3	Equipo	Índice	255/256	Espacios	1–3	Habilidades fijas	1–2
Arma	Penetración (Kimahri y Auron), Primer ataque							Kimahri	-		
Protección	VIT al yar, PM al yar, VIT +10%							PH	8000 (12000)	GUILES	1500



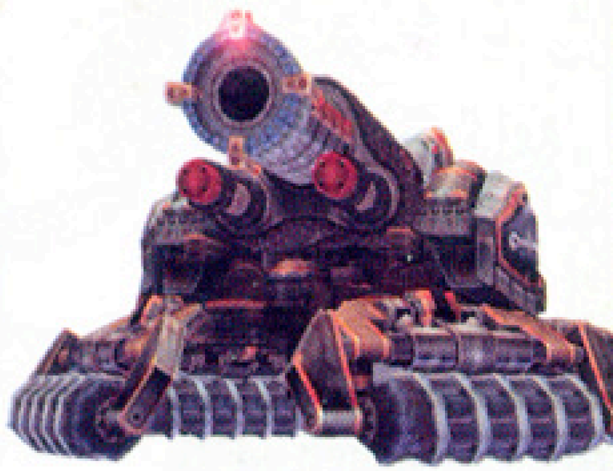
CACTILIO X

Llanura de los Rayos | **VIT** 500 (750) | **PM** 1

Fuerza	19	Def. física	1	Pod. mágico	1	Def. mágica	255	Elementos		Fuego	-	Rayo	-
Rapidez	15	Suerte	15	Evasión	17	Puntería	0	Agua	-	Frío	-	Sanctus	-

Estados alterados		SUE	80	MUD	INM	CEG	INM	VEN	25 (1%)	PIE	25	FRE	0	ZMB	INM	RBR	INM
RMA	INM	RCO	INM	RES	INM	INT	0	MUE	25	PRO	0	CON	0 (2)	ANT	0	ESC	0	COR	0
ESP	0	PRI	0	REV	0	SEM	0	OJO	0	LIB	0	GRA	INM	DEM	INM	EXP	0	ULT	Lv. 2

Robar	Normal	Cola de chocobo x1	Raro	Cola de chocobo x1	Soborno	Guiles	-	Objetos	-		
Objetos	Normal	Esfera de agilidad x1	Raro	Esfera de agilidad x2	Equipo	Índice	255/256	Espacios	1–2	Habilidades fijas	1–2
Arma	Penetración (Kimahri y Auron), Primer ataque, Atq. físico +5% (excepto Yuna y Lulu), Atq. mágico +5% (Yuna y Lulu)							Kimahri	-		
Protección	VIT +5%, VIT al yar, PM al yar							PH	350 (525)	GUILES	1500



CAÑÓN ALBHED

Lago Macalania | **VIT** 16000 (4000) | **PM** 1

Fuerza	25	Def. física	100	Pod. mágico	30	Def. mágica	50	Elementos		Fuego	1/2	Rayo	x1,5
Rapidez	20	Suerte	15	Evasión	0	Puntería	30	Agua	1/2	Frío	1/2	Sanctus	1/2

Estados alterados		SUE	INM	MUD	INM	CEG	INM	VEN	INM	PIE	INM	FRE	0	ZMB	INM	RBR	INM
RMA	INM	RCO	INM	RES	INM	INT	INM	MUE	INM	PRO	INM	CON	INM	ANT	0	ESC	0	COR	0
ESP	0	PRI	0	REV	INM	SEM	0	OJO	0	LIB	0	GRA	0	DEM	0	EXP	INM	ULT	Lv. 4

Robar	Normal	Manto de luna x1	Raro	Manto de luna x2	Soborno	Guiles	-	Objetos	-		
Objetos	Normal	Elixir x1	Raro	Elixir x2	Equipo	Índice	255/256	Espacios	2–4	Habilidades fijas	1–3
Arma	Penetración (Kimahri y Auron), Efecto Fuego, Efecto Rayo, Efecto Agua, Efecto Frío, Saber médico							Kimahri	-		
Protección	Fuego x 1/2, Rayo x 1/2, Agua x 1/2, Frío x 1/2							PH	4400 (6600)	GUILES	7000



CARONTE

Sinh | **VIT** 22222 (13560) | **PM** 3500

Fuerza	1	Def. física	150	Pod. mágico	24	Def. mágica	30	Elementos		Fuego	*	Rayo	*
Rapidez	25	Suerte	15	Evasión	0	Puntería	0	Agua	*	Frío	*	Sanctus	x1,5

Estados alterados		SUE	INM	MUD	INM	CEG	INM	VEN	INM	PIE	INM	FRE	INM	ZMB	INM	RBR	INM
RMA	INM	RCO	INM	RES	INM	INT	INM	MUE	INM	PRO	INM	CON	0 (3)	ANT	0	ESC	0	COR	0
ESP	0	PRI	0	REV	0	SEM	0	OJO	0	LIB	0	GRA	0	DEM	0	EXP	0	ULT	Lv. 1

Robar	Normal	Sombra del Etéreo x1	Raro	Viento del Etéreo x1	Soborno	Guiles	555550	Objetos	Viento del Etéreo x60		
Objetos	Normal	Esfera de magia x1	Raro	Esfera de magia x2	Equipo	Índice	40/256	Espacios	2–4	Habilidades fijas	1–3
Arma	Penetración (Kimahri y Auron), Atq. mágico +5%, Atq. mágico +10%, Sembrar magia							Kimahri	Condena		
Protección	PM +10%, Ningún encuentro							PH	3100 (6200)	GUILES	1070

*¡variables!





COMECHOCOBOS

Camino de Miihen	VIT	10000 (800)	PM	5

Fuerza	25	Def. física	25	Pod. mágico	20	Def. mágica	35	Elementos	Fuego	x1,5	Rayo	-
Rapidez	12	Suerte	15	Evasión	0	Puntería	25	Agua -	Frío	-	Sanctus	-

Estados alterados	SUE	INM	MUD	INM	CEG	0	VEN	40 (5%)	PIE	INM	FRE	0	ZMB	INM	RBR	50
RMA 50	RCO	50	RES	50	INT	INM	MUE	INM	PRO	0	CON	INM	ANT	0	ESC 0	COR 0
ESP 0	PRI	0	REV	0	SEM	0	OJO	0	LIB	0	GRA	INM	DEM	0	EXP INM	ULT Lv. 4

Robar	Normal	Poción x1	Raro	Poción x1	Soborno	Guiles	-	Objetos	-		
Objetos	Normal	Esfera llave nv. 1 x2*	Raro	Esfera llave nv. 1 x2*	Equipo	Índice	255/256	Espacios	1–2	Habilidades fijas	1–2

Arma	Ojo penetrante, Penetración (Kimahri y Auron), Atq. físico +5% (excepto Yuna y Lulu), Atq. físico +10% (excepto Yuna y Lulu), Atq. mágico +5% (Yuna y Lulu), Atq. mágico +10% (Yuna y Lulu)	Kimahri	-		
Protección	Fuego x 1/2, Rayo x 1/2, Agua x 1/2, Frío x 1/2	PH	90 (135)	GUILES	970



CÓNDOR

Isla Besaid	VIT	95 (143)	PM	15

Fuerza	9	Def. física	1	Pod. mágico	1	Def. mágica	1	Elementos	Fuego	x1,5	Rayo	-
Rapidez	11	Suerte	15	Evasión	10	Puntería	0	Agua -	Frío	-	Sanctus	-

Estados alterados	SUE	20	MUD	20	CEG	20	VEN	0 (25%)	PIE	0	FRE	0	ZMB	0	RBR	0
RMA 0	RCO	0	RES	0	INT	0	MUE	0	PRO	0	CON	0 (1)	ANT	0	ESC 0	COR 0
ESP 0	PRI	0	REV	0	SEM	0	OJO	0	LIB	0	GRA	0	DEM	0	EXP 0	ULT Lv. 1

Robar	Normal	Cola de fénix x1	Raro	Bomba de humo x1	Soborno	Guiles	2375	Objetos	Bomba de humo x3		
Objetos	Normal	Esfera de agilidad x1	Raro	Esfera de agilidad x1	Equipo	Índice	8/256	Espacios	1–2	Habilidades fijas	1–2

Arma	Ojo penetrante, Penetración (Kimahri y Auron), Sembrar rapidez	Kimahri	-		
Protección	Defensa Ceguera, Def. mágica +3%	PH	2 (4)	GUILES	12



CUSTODIO INFERNAL

Recinto de Yevon	VIT	52000 (8000)	PM	500

Fuerza	36	Def. física	100	Pod. mágico	1	Def. mágica	100	Elementos	Fuego	-	Rayo	-
Rapidez	36	Suerte	15	Evasión	0	Puntería	8	Agua -	Frío	-	Sanctus	-

Estados alterados	SUE	INM	MUD	0	CEG	INM	VEN	INM	PIE	INM	FRE	INM	ZMB	INM	RBR	INM
RMA INM	RCO	INM	RES	0	INT	INM	MUE	INM	PRO	0	CON	INM	ANT	0	ESC 0	COR 0
ESP 0	PRI	0	REV	0	SEM	0	OJO	0	LIB	0	GRA	INM	DEM	INM	EXP INM	ULT Lv. 4

Robar	Normal	Éter x1	Raro	Éter+ x1	Soborno	Guiles	-	Objetos	-		
Objetos	Normal	Esfera llave nv. 4 x1	Raro	Esfera llave nv. 4 x1	Equipo	Índice	255/256	Espacios	2–3	Habilidades fijas	1–3

Arma	Penetración (Kimahri y Auron), Efecto Fuego, Efecto Rayo, Efecto Agua, Efecto Frío	Kimahri	-		
Protección	Inmune al Fuego, Inmune al Rayo, Inmune al Agua, Inmune al Frío	PH	12000 (18000)	GUILES	7000



CUSTODIO SACRO

Monte Gagazet	VIT	40000 (6400)	PM	256

Fuerza	37	Def. física	100	Pod. mágico	40	Def. mágica	100	Elementos	Fuego	-	Rayo	-
Rapidez	32	Suerte	15	Evasión	0	Puntería	50	Agua -	Frío	-	Sanctus	-

Estados alterados	SUE	INM	MUD	INM	CEG	100	VEN	90 (5%)	PIE	INM	FRE	0	ZMB	INM	RBR	50
RMA 50	RCO	0	RES	0	INT	0	MUE	INM	PRO	INM	CON	INM	ANT	0	ESC 0	COR 0
ESP 0	PRI	0	REV	0	SEM	0	OJO	0	LIB	0	GRA	INM	DEM	INM	EXP INM	ULT Lv. 4

Robar	Normal	Éter+ x1	Raro	Éter+ x2	Soborno	Guiles	-	Objetos	-		
Objetos	Normal	Esfera de retorno x1	Raro	Esfera de retorno x1	Equipo	Índice	255/256	Espacios	2–3	Habilidades fijas	1–2

Arma	Penetración (Kimahri y Auron), Consumo 1/2 PM	Kimahri	-		
Protección	PM +10%	PH	11000 (16500)	GUILES	6500



DESFLOT

Ruinas Omega	VIT	6700 (10050)	PM	520

Fuerza	1	Def. física	1	Pod. mágico	45	Def. mágica	120	Elementos	Fuego	-	Rayo	-
Rapidez	33	Suerte	15	Evasión	18	Puntería	0	Agua -	Frío	-	Sanctus	-

Estados alterados	SUE	20	MUD	20	CEG	INM	VEN	0 (25%)	PIE	0	FRE	0	ZMB	0	RBR	0
RMA 0	RCO	0	RES	0	INT	0	MUE	0	PRO	0	CON	0 (1)	ANT	0	ESC 0	COR 0
ESP 0	PRI	0	REV	0	SEM	0	OJO	INM	LIB	INM	GRA	0	DEM	0	EXP 0	ULT Lv. 1

Robar	Normal	Estimulante x4	Raro	Estimulante x5	Soborno	Guiles	167500	Objetos	Alma lúdica x10		
Objetos	Normal	Esfera de magia x2	Raro	Esfera de magia x3	Equipo	Índice	8/256	Espacios	2–4	Habilidades fijas	1–3

Arma	Penetración (Kimahri y Auron), Efecto Fuego, Efecto Rayo, Efecto Agua, Efecto Frío, Atq. físico +5% (excepto Yuna y Lulu), Atq. mágico +5% (Yuna y Lulu), Sembrar rapidez	Kimahri	-		
Protección	Defensa Confu, Defensa Confu +, PM +10%	PH	7100 (14200)	GUILES	1265



DINGO

Isla Besaid	VIT	125 (188)	PM	10

Fuerza	13	Def. física	1	Pod. mágico	1	Def. mágica	120	Elementos	Fuego	x1,5	Rayo	-
Rapidez	10	Suerte	15	Evasión	5	Puntería	0	Agua -	Frío	-	Sanctus	-

Estados alterados	SUE	20	MUD	20	CEG	20	VEN	0 (25%)	PIE	0	FRE	0	ZMB	0	RBR	0
RMA 0	RCO	0	RES	0	INT	0	MUE	0	PRO	0	CON	0 (1)	ANT	0	ESC 0	COR 0
ESP 0	PRI	0	REV	0	SEM	0	OJO	0	LIB	0	GRA	0	DEM	0	EXP 0	ULT Lv. 1

Robar	Normal	Poción x1	Raro	Polvo somnífero x1	Soborno	Guiles	3125	Objetos	Polvo somnífero x4		
Objetos	Normal	Esfera de vigor x1	Raro	Esfera de vigor x1	Equipo	Índice	8/256	Espacios	1–2	Habilidades fijas	1–2

Arma	Penetración (Kimahri y Auron), Efecto Fuego, Efecto Rayo, Efecto Agua, Efecto Frío, Sembrar fuerza	Kimahri	-		
Protección	Efecto Mudez, Efecto Sueño, Def. mágica +3%	PH	2 (4)	GUILES	15

*Sólo si le empujas abajo



DINONIX

Ubicación	VIT	PM
Bosque de Kilika	140 (210)	25

								Elementos				
Fuerza	14	Def. física	1	Pod. mágico	1	Def. mágica	120	Fuego	1/2	Rayo	-	
Rapidez	13	Suerte	15	Evasión	5	Puntería	0	Agua	-	Frío	x1,5	Sanctus -

Estados alterados									
SUE 20	MUD 20	CEG 20	VEN 0 (25%)	PIE 0	FRE 0	ZMB 0	RBR 0		
RMA 0	RCO 0	RES 0	INT 0	MUE 0	PRO 0	CON 0 (1)	ANT 0	ESC 0	COR 0
ESP 0	PRI 0	REV 0	SEM 0	OJO 0	LIB 0	GRA 0	DEM 0	EXP 0	ULT Lv. 1

Robar	Normal	Aguja de oro x1	Raro	Granada pétrea x1	Soborno	Guiles	3500	Objetos	Granada pétrea x2	
Objetos	Normal	Esfera de agilidad x1	Raro	Esfera de vigor x1	Equipo	Índice	8/256	Espacios	1–2	Habilidades fijas 1–2
								Kimahri	-	

Arma: Penetración (Kimahri y Auron), Efecto Fuego, Efecto Rayo, Efecto Agua, Efecto Frío, Sembrar rapidez

Protección: Defensa Freno, Def. física +3%

PH 9 (18) **GUILES** 27



DOLE

Ubicación	VIT	PM
Llanura de la Calma	1000 (1500)	60

								Elementos				
Fuerza	28	Def. física	1	Pod. mágico	1	Def. mágica	180	Fuego	x1,5	Rayo	x1,5	
Rapidez	28	Suerte	15	Evasión	10	Puntería	0	Agua	-	Frío	-	Sanctus -

Estados alterados									
SUE 20	MUD 20	CEG 20	VEN 0 (25%)	PIE 0	FRE 0	ZMB 0	RBR 0		
RMA 0	RCO 0	RES 0	INT 0	MUE 0	PRO 0	CON 0 (1)	ANT 0	ESC 0	COR 0
ESP 0	PRI 0	REV 0	SEM 0	OJO 0	LIB 0	GRA 0	DEM 0	EXP 0	ULT Lv. 1

Robar	Normal	Polvo onírico x1	Raro	Polvo onírico x2	Soborno	Guiles	25000	Objetos	Polvo onírico x12	
Objetos	Normal	Esfera de vigor x1	Raro	Esfera de vigor x1	Equipo	Índice	8/256	Espacios	1–3	Habilidades fijas 1–3
								Kimahri	-	

Arma: Penetración (Kimahri y Auron), Efecto Fuego, Efecto Rayo, Efecto Agua, Efecto Frío, Sembrar fuerza

Protección: Defensa Mudez, Defensa Sueño

PH 480 (960) **GUILES** 420



DRAGMÓN

Ubicación	VIT	PM
Llanura de la Calma	5800 (4060)	705

								Elementos				
Fuerza	27	Def. física	1	Pod. mágico	48	Def. mágica	1	Fuego	-	Rayo	ABS	
Rapidez	16	Suerte	15	Evasión	0	Puntería	0	Agua	-	Frío	-	Sanctus -

Estados alterados									
SUE 95	MUD 0	CEG 0	VEN 25 (25%)	PIE INM	FRE INM	ZMB 25	RBR 0		
RMA 0	RCO 0	RES 0	INT 0	MUE 0	PRO 0	CON 0 (2)	ANT 0	ESC 0	COR 0
ESP 0	PRI 0	REV 0	SEM 0	OJO 0	LIB 0	GRA 0	DEM 0	EXP 0	ULT Lv. 1

Robar	Normal	Granada pétrea x1	Raro	Granada pétrea x2	Soborno	Guiles	145000	Objetos	Agua de vida x16	
Objetos	Normal	Esfera de vigor x1	Raro	Esfera de vigor x1	Equipo	Índice	60/256	Espacios	1–3	Habilidades fijas 1–3
								Kimahri	Aliento petrificante	

Arma: Penetración (Kimahri y Auron), Efecto Piedra, Atq. físico +5% (excepto Yuna y Lulu), Atq. mágico +5% (Yuna y Lulu)

Protección: Defensa Piedra

PH 1380 (2070) **GUILES** 750



DROID ARMADO

Ubicación	VIT	PM
Desierto de Sanubia	2800 (1432)	1

								Elementos				
Fuerza	31	Def. física	10	Pod. mágico	1	Def. mágica	10	Fuego	-	Rayo	x1,5	
Rapidez	6	Suerte	15	Evasión	0	Puntería	0	Agua	-	Frío	-	Sanctus -

Estados alterados									
SUE INM	MUD 20	CEG 20	VEN INM	PIE 0	FRE 0	ZMB INM	RBR 0		
RMA 0	RCO 0	RES 0	INT INM	MUE INM	PRO 0	CON 0 (1)	ANT 0	ESC 0	COR 0
ESP 0	PRI 0	REV 0	SEM 0	OJO 0	LIB 0	GRA 0	DEM 0	EXP 0	ULT Lv. 1

Robar	Normal	Remedio albhed x1	Raro	Remedio albhed x2	Soborno	Guiles	70000	Objetos	Remedio albhed x40	
Objetos	Normal	Ultrapoción x2	Raro	Ultrapoción x2	Equipo	Índice	60/256	Espacios	2–3	Habilidades fijas 1–3
								Kimahri	-	

Arma: Penetración (Kimahri y Auron), Efecto Fuego, Efecto Rayo, Efecto Agua, Efecto Frío

Protección: AntiFuego en apuros, AntiRayo en apuros, AntiAgua en apuros, AntiFrío en apuros, Escudo en apuros, Coraza en apuros, Espejo en apuros

PH 540 (810) **GUILES** 800



DROID BLINDADO

Ubicación	VIT	PM
Monte Gagazet	8700 (5384)	1

								Elementos				
Fuerza	40	Def. física	15	Pod. mágico	1	Def. mágica	10	Fuego	-	Rayo	x1,5	
Rapidez	7	Suerte	15	Evasión	0	Puntería	0	Agua	-	Frío	-	Sanctus -

Estados alterados									
SUE INM	MUD 20	CEG 20	VEN INM	PIE 0	FRE 0	ZMB INM	RBR 0		
RMA 0	RCO 0	RES 0	INT INM	MUE INM	PRO 0	CON 0 (1)	ANT 0	ESC 0	COR 0
ESP 0	PRI 0	REV 0	SEM 0	OJO 0	LIB 0	GRA 0	DEM 0	EXP 0	ULT Lv. 1

Robar	Normal	Remedio albhed x2	Raro	Remedio albhed x3	Soborno	Guiles	217500	Objetos	Remedio albhed x99	
Objetos	Normal	Cola de fénix x1	Raro	Omnifénix x1	Equipo	Índice	60/256	Espacios	2–4	Habilidades fijas 1–3
								Kimahri	-	

Arma: Penetración (Kimahri y Auron), Efecto Fuego, Efecto Rayo, Efecto Agua, Efecto Frío

Protección: AntiFuego en apuros, AntiRayo en apuros, AntiAgua en apuros, AntiFrío en apuros, Escudo en apuros, Coraza en apuros, Espejo en apuros

PH 950 (1425) **GUILES** 880



DROID CAZADOR

Ubicación	VIT	PM
Cueva del orador robado	5500 (4060)	1

								Elementos				
Fuerza	36	Def. física	10	Pod. mágico	1	Def. mágica	10	Fuego	-	Rayo	x1,5	
Rapidez	8	Suerte	15	Evasión	0	Puntería	0	Agua	-	Frío	-	Sanctus -

Estados alterados									
SUE INM	MUD 20	CEG 20	VEN INM	PIE 0	FRE 0	ZMB INM	RBR 0		
RMA 0	RCO 0	RES 0	INT INM	MUE INM	PRO 0	CON 0 (1)	ANT 0	ESC 0	COR 0
ESP 0	PRI 0	REV 0	SEM 0	OJO 0	LIB 0	GRA 0	DEM 0	EXP 0	ULT Lv. 1

Robar	Normal	Remedio albhed x1	Raro	Remedio albhed x2	Soborno	Guiles	137500	Objetos	Remedio albhed x60	
Objetos	Normal	Cola de fénix x1	Raro	Omnifénix x1	Equipo	Índice	60/256	Espacios	2–4	Habilidades fijas 1–3
								Kimahri	-	

Arma: Penetración (Kimahri y Auron), Efecto Fuego, Efecto Rayo, Efecto Agua, Efecto Frío

Protección: AntiFuego en apuros, AntiRayo en apuros, AntiAgua en apuros, AntiFrío en apuros, Escudo en apuros, Coraza en apuros, Espejo en apuros

PH 820 (1230) **GUILES** 673



DROID GUARDIA



Desierto de Sanubia	VIT	1280 (1432)	PM	1

Fuerza	25	Def. física	1	Pod. mágico	1	Def. mágica	1
Rapidez	10	Suerte	15	Evasión	0	Puntería	0

Elementos					
Fuego	-	Rayo	x1,5		
Agua	-	Frío	-	Sanctus	-

Estados alterados		SUE	INM	MUD	20	CEG	20	VEN	INM	PIE	0	FRE	0	ZMB	INM	RBR	0
RMA	0	RCO	0	RES	0	INT	INM	MUE	INM	PRO	0	CON	0 (1)	ANT	0	ESC	0	COR	0
ESP	0	PRI	0	REV	0	SEM	0	OJO	0	LIB	0	GRA	0	DEM	0	EXP	0	ULT	Lv. 1

Robar	Normal	Granada x2	Raro	Granada x3	Soborno	Guiles	32000	Objetos	Granada x50		
Objetos	Normal	Ultrapoción x1	Raro	Ultrapoción x1	Equipo	Índice	8/256	Espacios	1–3	Habilidades fijas	1–3
								Kimahri	-		

Arma	Penetración (Kimahri y Auron), Efecto Fuego, Efecto Rayo, Efecto Agua, Efecto Frío				
Protección	AntiFuego en apuros, AntiRayo en apuros, AntiAgua en apuros, AntiFrío en apuros	PH	310 (465)	GUILES	600

DROID JEFE

Monte Gagazet	VIT	3700 (5550)	PM	1

Fuerza	31	Def. física	5	Pod. mágico	28	Def. mágica	5
Rapidez	19	Suerte	15	Evasión	0	Puntería	0

Elementos					
Fuego	-	Rayo	x1,5		
Agua	-	Frío	-	Sanctus	-

Estados alterados		SUE	INM	MUD	20	CEG	20	VEN	INM	PIE	0	FRE	0	ZMB	INM	RBR	0
RMA	0	RCO	0	RES	0	INT	INM	MUE	INM	PRO	0	CON	0 (1)	ANT	0	ESC	0	COR	0
ESP	0	PRI	0	REV	0	SEM	0	OJO	0	LIB	0	GRA	0	DEM	0	EXP	0	ULT	Lv. 1

Robar	Normal	Granada x2	Raro	Granada antitanque x2	Soborno	Guiles	92500	Objetos	Puerta al mañana x2		
Objetos	Normal	Ultrapoción x1	Raro	Omnipoción x1	Equipo	Índice	8/256	Espacios	1–3	Habilidades fijas	1–3
								Kimahri	-		

Arma	Penetración (Kimahri y Auron), Efecto Fuego, Efecto Rayo, Efecto Agua, Efecto Frío				
Protección	AntiFuego en apuros, AntiRayo en apuros, AntiAgua en apuros, AntiFrío en apuros	PH	830 (1245)	GUILES	530

DROID VIGÍA

Llanura de la Calma	VIT	2750 (4125)	PM	1

Fuerza	30	Def. física	1	Pod. mágico	1	Def. mágica	1
Rapidez	14	Suerte	15	Evasión	0	Puntería	0

Elementos					
Fuego	-	Rayo	x1,5		
Agua	-	Frío	-	Sanctus	-

Estados alterados		SUE	INM	MUD	20	CEG	20	VEN	INM	PIE	0	FRE	0	ZMB	INM	RBR	0
RMA	0	RCO	0	RES	0	INT	INM	MUE	INM	PRO	0	CON	0 (1)	ANT	0	ESC	0	COR	0
ESP	0	PRI	0	REV	0	SEM	0	OJO	0	LIB	0	GRA	0	DEM	0	EXP	0	ULT	Lv. 1

Robar	Normal	Granada x3	Raro	*	Soborno	Guiles	68750	Objetos	Puerta al mañana x1		
Objetos	Normal	Ultrapoción x1	Raro	Omnipoción x1	Equipo	Índice	8/256	Espacios	1–3	Habilidades fijas	1–3
								Kimahri	-		

Arma	Penetración (Kimahri y Auron), Efecto Fuego, Efecto Rayo, Efecto Agua, Efecto Frío				
Protección	AntiFuego en apuros, AntiRayo en apuros, AntiAgua en apuros, AntiFrío en apuros	PH	**	GUILES	***

EFREY

Barco volador	VIT	32000 (2000)	PM	500

Fuerza	36	Def. física	1	Pod. mágico	30	Def. mágica	1
Rapidez	20	Suerte	15	Evasión	0	Puntería	100

Elementos					
Fuego	1/2	Rayo	1/2		
Agua	1/2	Frío	1/2	Sanctus	-

Estados alterados		SUE	INM	MUD	INM	CEG	50	VEN	INM	PIE	INM	FRE	50	ZMB	INM	RBR	0
RMA	INM	RCO	INM	RES	0	INT	INM	MUE	INM	PRO	INM	CON	0 (30)	ANT	0	ESC	0	COR	0
ESP	0	PRI	0	REV	0	SEM	0	OJO	0	LIB	0	GRA	INM	DEM	0	EXP	INM	ULT	Lv. 4

Robar	Normal	Piedra Agua x1	Raro	Piedra Agua x2	Soborno	Guiles	-	Objetos	-		
Objetos	Normal	Esfera negra x1	Raro	Esfera negra x1	Equipo	Índice	255/256	Espacios	1–3	Habilidades fijas	1–2
								Kimahri	-		

Arma	Penetración (Kimahri y Auron), Efecto Piedra				
Protección	Defensa Piedra	PH	5400 (8100)	GUILES	2600

EFREY OLTANA

Canal de la Purgación con Tidus, Wakka y Rikku	VIT	16384 (2000)	PM	200

Fuerza	32	Def. física	1	Pod. mágico	27	Def. mágica	1
Rapidez	25	Suerte	15	Evasión	0	Puntería	100

Elementos					
Fuego	-	Rayo	-		
Agua	-	Frío	-	Sanctus	x1,5

Estados alterados		SUE	INM	MUD	INM	CEG	50	VEN	INM	PIE	INM	FRE	50	ZMB	****	RBR	0
RMA	0	RCO	0	RES	0	INT	INM	MUE	INM	PRO	INM	CON	INM	ANT	0	ESC	0	COR	0
ESP	0	PRI	0	REV	0	SEM	0	OJO	0	LIB	0	GRA	0	DEM	0	EXP	INM	ULT	Lv. 4

Robar	Normal	Piedra Agua x2	Raro	Fluido vitalizante x1	Soborno	Guiles	-	Objetos	-		
Objetos	Normal	Esfera negra x1	Raro	Esfera negra x1	Equipo	Índice	255/256	Espacios	1–3	Habilidades fijas	1–2
								Kimahri	-		

Arma	Penetración (Kimahri y Auron), Efecto Piedra				
Protección	Defensa Piedra	PH	5800 (8700)	GUILES	3000

ENTE AMARILLO

Bosque de Kilika	VIT	300 (450)	PM	100

Fuerza	1	Def. física	120	Pod. mágico	18	Def. mágica	1
Rapidez	5	Suerte	15	Evasión	0	Puntería	0

Elementos					
Fuego	1/2	Rayo	ABS		
Agua	x1,5	Frío	1/2	Sanctus	-

Estados alterados		SUE	INM	MUD	20	CEG	INM	VEN	INM	PIE	INM	FRE	0	ZMB	INM	RBR	0
RMA	0	RCO	0	RES	0	INT	0	MUE	0	PRO	0	CON	0 (1)	ANT	0	ESC	0	COR	0
ESP	0	PRI	0	REV	0	SEM	0	OJO	0	LIB	0	GRA	0	DEM	0	EXP	0	ULT	Lv. 1

Robar	Normal	Bola eléctrica x1	Raro	Bola fulminante x1	Soborno	Guiles	7500	Objetos	Bola fulminante x6		
Objetos	Normal	Esfera de magia x1	Raro	Esfera de magia x1	Equipo	Índice	8/256	Espacios	1–2	Habilidades fijas	0–2
								Kimahri	-		

Arma	Penetración (Kimahri y Auron), Efecto Rayo, Sembrar magia				
Protección	Rayo x 1/2	PH	9 (18)	GUILES	33

*Normal: Granada x4, Ardiendo: Granada x3 ** Normal: 480 (720), Ardiendo: 530 (795) *** Normal: 384, Ardiendo: 215 ****En estado Zombi, Cola de fénix o Lázaro reducirán su VIT a la mitad



ENTE ARTEMA

Ruinas Omega	VIT	70000 (13560)	PM	1

Fuerza	50	Def. física	60	Pod. mágico	45	Def. mágica	60	Elementos		Fuego	-	Rayo	-
Rapidez	28	Suerte	15	Evasión	0	Puntería	0	Agua	-	Frío	-	Sanctus	-

Estados alterados		SUE	INM	MUD	95	CEG	95	VEN	INM	PIE	INM	FRE	INM	ZMB	INM	RBR	INM
RMA	INM	RCO	INM	RES	INM	INT	INM	MUE	INM	PRO	INM	CON	0 (99)	ANT	0	ESC	0
ESP	0	PRI	0	REV	0	SEM	0	OJO	INM	LIB	INM	GRA	INM	DEM	INM	EXP	INM

COR 0 · ULT Lv. 4

Robar	Normal	Puerta al mañana x10	Raro	Puerta al mañana x20	Soborno	Guiles	2499975	Objetos	Péndulo x99		
Objetos	Normal	Esfera llave nv. 3 x3	Raro	Esfera llave nv. 3 x3	Equipo	Índice	255/256	Espacios	2–3	Habilidades fijas	1

Arma	Turbo doble	Kimahri	-
Protección	Expansión de PM	PH 40000 (50000)	GUILES 20000



ENTE AZUL

Bosque de Macalania	VIT	1500 (2250)	PM	220

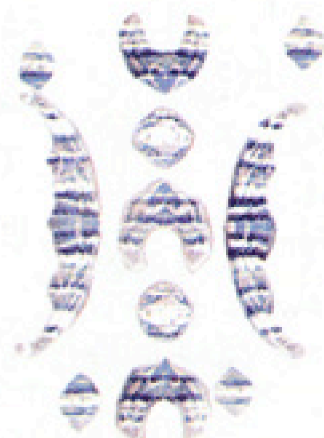
Fuerza	1	Def. física	120	Pod. mágico	27	Def. mágica	1	Elementos		Fuego	1/2	Rayo	x1,5
Rapidez	9	Suerte	15	Evasión	0	Puntería	0	Agua	ABS	Frío	1/2	Sanctus	-

Estados alterados		SUE	INM	MUD	20	CEG	INM	VEN	INM	PIE	INM	FRE	0	ZMB	INM	RBR	0
RMA	0	RCO	0	RES	0	INT	0	MUE	0	PRO	0	CON	0 (1)	ANT	0	ESC	0
ESP	0	PRI	0	REV	0	SEM	0	OJO	0	LIB	0	GRA	0	DEM	0	EXP	0

COR 0 · ULT Lv. 1

Robar	Normal	Escama de pez x2	Raro	Escama de pez x3	Soborno	Guiles	37500	Objetos	Piedra Agua x9		
Objetos	Normal	Esfera de magia x1	Raro	Esfera de magia x1	Equipo	Índice	8/256	Espacios	1–3	Habilidades fijas	0–2

Arma	Penetración (Kimahri y Auron), Efecto Agua, Sembrar magia	Kimahri	-
Protección	Agua x 1/2, Inmune al Agua	PH 240 (480)	GUILES 180



ENTE BLANCO

Camino de Miihen	VIT	390 (585)	PM	120

Fuerza	1	Def. física	120	Pod. mágico	22	Def. mágica	1	Elementos		Fuego	x1,5	Rayo	1/2
Rapidez	5	Suerte	15	Evasión	0	Puntería	0	Agua	1/2	Frío	ABS	Sanctus	-

Estados alterados		SUE	INM	MUD	20	CEG	INM	VEN	INM	PIE	INM	FRE	0	ZMB	INM	RBR	0
RMA	0	RCO	0	RES	0	INT	0	MUE	0	PRO	0	CON	0 (1)	ANT	0	ESC	0
ESP	0	PRI	0	REV	0	SEM	0	OJO	0	LIB	0	GRA	0	DEM	0	EXP	0

COR 0 · ULT Lv. 1

Robar	Normal	Aire antártico x1	Raro	Aire antártico x2	Soborno	Guiles	9750	Objetos	Aire ártico x7		
Objetos	Normal	Esfera de magia x1	Raro	Esfera de magia x1	Equipo	Índice	8/256	Espacios	1–2	Habilidades fijas	0–2

Arma	Penetración (Kimahri y Auron), Efecto Frío, Sembrar magia	Kimahri	-
Protección	Frío x 1/2, Inmune al Frío	PH 20 (40)	GUILES 48



ENTE DORADO

Llanura de los Rayos	VIT	1200 (1800)	PM	180

Fuerza	1	Def. física	120	Pod. mágico	32	Def. mágica	1	Elementos		Fuego	1/2	Rayo	ABS
Rapidez	7	Suerte	15	Evasión	0	Puntería	0	Agua	x1,5	Frío	1/2	Sanctus	-

Estados alterados		SUE	INM	MUD	20	CEG	INM	VEN	INM	PIE	INM	FRE	0	ZMB	INM	RBR	0
RMA	0	RCO	0	RES	0	INT	0	MUE	0	PRO	0	CON	0 (1)	ANT	0	ESC	0
ESP	0	PRI	0	REV	0	SEM	0	OJO	0	LIB	0	GRA	0	DEM	0	EXP	0

COR 0 · ULT Lv. 1

Robar	Normal	Bola eléctrica x1	Raro	Bola eléctrica x2	Soborno	Guiles	30000	Objetos	Bola fulminante x20		
Objetos	Normal	Esfera de magia x1	Raro	Esfera de magia x1	Equipo	Índice	8/256	Espacios	1–3	Habilidades fijas	0–2

Arma	Penetración (Kimahri y Auron), Efecto Rayo, Sembrar magia	Kimahri	-
Protección	Rayo x 1/2, Inmune al Rayo	PH 92 (184)	GUILES 107



ENTE ESPECTRAL

Monte Gagazet	VIT	4000 (-)	PM	512

Fuerza	40	Def. física	100	Pod. mágico	40	Def. mágica	1	Elementos		Fuego	-	Rayo	-
Rapidez	38	Suerte	15	Evasión	0	Puntería	100	Agua	-	Frío	-	Sanctus	-

Estados alterados		SUE	INM	MUD	INM	CEG	INM	VEN	INM	PIE	INM	FRE	INM	ZMB	INM	RBR	INM
RMA	INM	RCO	INM	RES	INM	INT	INM	MUE	INM	PRO	INM	CON	INM	ANT	0	ESC	0
ESP	0	PRI	INM	REV	0	SEM	0	OJO	0	LIB	0	GRA	INM	DEM	INM	EXP	INM

COR 0 · ULT Lv. 4

Robar	Normal	-	Raro	-	Soborno	Guiles	-	Objetos	-		
Objetos	Normal	-	Raro	-	Equipo	Índice	-	Espacios	-	Habilidades fijas	-

Arma	-	Kimahri	-
Protección	-	PH 0 (0)	GUILES 0



ENTE NEGRO

Ruinas Omega	VIT	7600 (11400)	PM	500

Fuerza	1	Def. física	240	Pod. mágico	28	Def. mágica	1	Elementos		Fuego	-	Rayo	-
Rapidez	20	Suerte	15	Evasión	0	Puntería	0	Agua	-	Frío	-	Sanctus	-

Estados alterados		SUE	INM	MUD	20	CEG	INM	VEN	INM	PIE	INM	FRE	0	ZMB	INM	RBR	0
RMA	0	RCO	0	RES	0	INT	0	MUE	0	PRO	0	CON	0 (1)	ANT	0	ESC	0
ESP	0	PRI	0	REV	0	SEM	0	OJO	INM	LIB	INM	GRA	0	DEM	0	EXP	0

COR 0 · ULT Lv. 1

Robar	Normal	Ultrapoción x1	Raro	Piedra de luz x4	Soborno	Guiles	90000	Objetos	Esfera negra x2		
Objetos	Normal	Esfera de magia x1	Raro	Esfera de retorno x1	Equipo	Índice	128/256	Espacios	2–4	Habilidades fijas	0–2

Arma	Penetración, Efecto Fuego, Efecto Rayo, Efecto Agua, Efecto Frío, Sembrar magia	Kimahri	-
Protección	Fuego x 1/2, Inmune al Fuego, Rayo x 1/2, Inmune al Rayo, Inmune al Agua, Frío x 1/2, Inmune al Frío	PH 9 (18)	GUILES 23





ENTE OMEGA

Ruinas Omega	VIT	999999 (66666)	PM	999

Fuerza	64	Def. física	90	Pod. mágico	57	Def. mágica	80	Elementos		Fuego	ABS	Rayo	ABS
Rapidez	38	Suerte	15	Evasión	0	Puntería	0	Agua	ABS	Frío	ABS	Sanctus	ABS

Estados alterados				SUE	INM	MUD	INM	CEG	INM	VEN	INM	PIE	INM	FRE	INM	ZMB	INM	RBR	INM
RMA	INM	RCO	INM	RES	INM	INT	INM	MUE	INM	PRO	INM	CON	0 (222)	ANT	0	ESC	0	COR	0
ESP	0	PRI	0	REV	0	SEM	0	OJO	INM	LIB	INM	GRA	INM	DEM	INM	EXP	INM	ULT	Lv. 4

Robar	Normal	Alma lúdica x30	Raro	Alma lúdica x30	Soborno	Guiles	-	Objetos	-		
Objetos	Normal	Esfera llave nv. 4 x3	Raro	Esfera llave nv. 4 x3	Equipo	Índice	255/256	Espacios	2–3	Habilidades fijas	1
								Kimahri	Resplandor		

Arma	Turbo triple				
Protección	Expansión de VIT	PH	50000 (60000)	GUILES	30000



ENTE OSCURO

Cueva del orador robado	VIT	1800 (2700)	PM	280

Fuerza	1	Def. física	190	Pod. mágico	30	Def. mágica	1	Elementos		Fuego	-	Rayo	-
Rapidez	11	Suerte	15	Evasión	0	Puntería	0	Agua	-	Frío	-	Sanctus	-

Estados alterados				SUE	INM	MUD	20	CEG	INM	VEN	INM	PIE	INM	FRE	0	ZMB	INM	RBR	0
RMA	0	RCO	0	RES	0	INT	0	MUE	0	PRO	0	CON	0 (1)	ANT	0	ESC	0	COR	0
ESP	0	PRI	0	REV	0	SEM	0	OJO	0	LIB	0	GRA	0	DEM	0	EXP	0	ULT	Lv. 1

Robar	Normal	Púa exorcista x1	Raro	Púa exorcista x2	Soborno	Guiles	45000	Objetos	Esfera de retorno x3		
Objetos	Normal	Esfera de magia x1	Raro	Esfera de magia x1	Equipo	Índice	8/256	Espacios	1	Habilidades fijas	0–1
								Kimahri	-		

Arma	Penetración (Kimahri y Auron), Efecto Fuego, Efecto Rayo, Efecto Agua, Efecto Frío, Sembrar magia				
Protección	Fuego x 1/2, Rayo x 1/2, Inmune al Rayo, Agua x 1/2, Frío x 1/2	PH	810 (1620)	GUILES	520



ENTE ROJO

Senda de las Rocas Hongo	VIT	450 (675)	PM	130

Fuerza	1	Def. física	120	Pod. mágico	23	Def. mágica	1	Elementos		Fuego	ABS	Rayo	1/2
Rapidez	6	Suerte	15	Evasión	0	Puntería	0	Agua	1/2	Frío	x1,5	Sanctus	-

Estados alterados				SUE	INM	MUD	20	CEG	INM	VEN	INM	PIE	INM	FRE	0	ZMB	INM	RBR	0
RMA	0	RCO	0	RES	0	INT	0	MUE	0	PRO	0	CON	0 (1)	ANT	0	ESC	0	COR	0
ESP	0	PRI	0	REV	0	SEM	0	OJO	0	LIB	0	GRA	0	DEM	0	EXP	0	ULT	Lv. 1

Robar	Normal	Trozo de bom x1	Raro	Trozo de bom x2	Soborno	Guiles	11250	Objetos	Alma de bom x8		
Objetos	Normal	Esfera de magia x1	Raro	Esfera de magia x1	Equipo	Índice	8/256	Espacios	1–2	Habilidades fijas	0–2
								Kimahri	-		

Arma	Penetración (Kimahri y Auron), Efecto Fuego, Sembrar magia				
Protección	Fuego x 1/2, Inmune al Fuego	PH	32 (64)	GUILES	55



EÓN DE BRASKA

Sinh	VIT	60000 (20000)	PM	100

Fuerza	45	Def. física	100	Pod. mágico	50	Def. mágica	100	Elementos		Fuego	-	Rayo	-
Rapidez	44	Suerte	15	Evasión	0	Puntería	10	Agua	-	Frío	-	Sanctus	-

Estados alterados				SUE	INM	MUD	75	CEG	0	VEN	90 (1%)	PIE	INM	FRE	INM	ZMB	50 (INM)	RBR	0
RMA	0	RCO	0	RES	0	INT	INM	MUE	INM	PRO	0	CON	INM	ANT	0	ESC	0	COR	0
ESP	0	PRI	0	REV	INM	SEM	INM	OJO	INM	LIB	INM	GRA	INM	DEM	INM	EXP	INM	ULT	Lv. 5

Robar	Normal	Éter+ x1	Raro	Elixir x1	Soborno	Guiles	-	Objetos	-		
Objetos	Normal	-	Raro	-	Equipo	Índice	-	Espacios	-	Habilidades fijas	-
								Kimahri	-		

Arma	-				
Protección	-	PH	0 (0)	GUILES	0



EÓN DE BRASKA

Sinh	VIT	120000 (20000)	PM	100

Fuerza	50	Def. física	100	Pod. mágico	50	Def. mágica	100	Elementos		Fuego	-	Rayo	-
Rapidez	44	Suerte	15	Evasión	0	Puntería	10	Agua	-	Frío	-	Sanctus	-

Estados alterados				SUE	INM	MUD	75	CEG	0	VEN	90 (1%)	PIE	INM	FRE	INM	ZMB	50 (INM)	RBR	0
RMA	0	RCO	0	RES	0	INT	INM	MUE	INM	PRO	0	CON	INM	ANT	0	ESC	0	COR	0
ESP	0	PRI	0	REV	INM	SEM	INM	OJO	INM	LIB	INM	GRA	INM	DEM	INM	EXP	INM	ULT	Lv. 5

Robar	Normal	Éter+ x1	Raro	Elixir x1	Soborno	Guiles	-	Objetos	-		
Objetos	Normal	-	Raro	-	Equipo	Índice	-	Espacios	-	Habilidades fijas	-
								Kimahri	-		

Arma	-				
Protección	-	PH	0 (0)	GUILES	0



ESCORIA

Zanarkand	VIT	100 (500)	PM	0

Fuerza	5	Def. física	1	Pod. mágico	1	Def. mágica	1	Elementos		Fuego	-	Rayo	-
Rapidez	8	Suerte	0	Evasión	0	Puntería	0	Agua	-	Frío	-	Sanctus	-

Estados alterados				SUE	0	MUD	0	CEG	0	VEN	0 (25%)	PIE	0	FRE	0	ZMB	0	RBR	0
RMA	0	RCO	0	RES	0	INT	INM	MUE	0	PRO	INM	CON	0 (1)	ANT	0	ESC	0	COR	0
ESP	0	PRI	0	REV	0	SEM	0	OJO	0	LIB	INM	GRA	0	DEM	0	EXP	0	ULT	Lv. 4

Robar	Normal	-	Raro	-	Soborno	Guiles	-	Objetos	-		
Objetos	Normal	-	Raro	-	Equipo	Índice	-	Espacios	-	Habilidades fijas	-
								Kimahri	-		

Arma	-				
Protección	-	PH	0 (0)	GUILES	0



ESCORIA

Lugar	VIT	PM
Liki	200 (400)	0

Fuerza	13	Def. física	1	Pod. mágico	1	Def. mágica	1
Rapidez	12	Suerte	0	Evasión	0	Puntería	0

Elementos			
Fuego	-	Rayo	-
Agua	-	Frío	-
Sanctus	-		

Estados alterados														
SUE 0	MUD 0	CEG 0	VEN 0 (25%)	PIE 0	FRE 0	ZMB 0	RBR 0	RMA 0	RCO 0	RES 0	INT INM	MUE 0	PRO 0	CON INM
ANT 0	ESC 0	COR 0	ESP 0	PRI 0	REV 0	SEM 0	OJO 0	LIB 0	GRA 0	DEM 0	EXP 0	ULT Lv. 1		

	Normal	Raro
Robar	-	-
Objetos	Esfera de vigor x1	Esfera de vigor x1

Soborno	Guiles	-	Objetos	-
Equipo	Índice	-	Espacios	-
Habilidades fijas	-		Kimahri	-

Arma	-
Protección	-

PH 2 (3) · GUILES 22

ESCORIA

Lugar	VIT	PM
Liki	100 (300)	0

Fuerza	11	Def. física	1	Pod. mágico	1	Def. mágica	1
Rapidez	1	Suerte	0	Evasión	0	Puntería	100

Elementos			
Fuego	-	Rayo	-
Agua	-	Frío	-
Sanctus	-		

Estados alterados														
SUE INM	MUD 0	CEG 0	VEN 0 (25%)	PIE INM	FRE 0	ZMB 0	RBR 0	RMA 0	RCO 0	RES 0	INT INM	MUE 0	PRO 0	CON 0 (3)
ANT 0	ESC 0	COR 0	ESP 0	PRI 0	REV 0	SEM 0	OJO 0	LIB 0	GRA 0	DEM 0	EXP 0	ULT Lv. 1		

	Normal	Raro
Robar	-	-
Objetos	Esfera de magia x1	Esfera de magia x1

Soborno	Guiles	-	Objetos	-
Equipo	Índice	-	Espacios	-
Habilidades fijas	-		Kimahri	-

Arma	-
Protección	-

PH 2 (3) · GUILES 24

ESFERA AMORFA

Lugar	VIT	PM
Bosque de Macalania	12000 (2000)	100

Fuerza	20	Def. física	100	Pod. mágico	20	Def. mágica	1
Rapidez	15	Suerte	15	Evasión	0	Puntería	30

Elementos			
Fuego	*	Rayo	*
Agua	*	Frío	*
Sanctus	*		

Estados alterados														
SUE INM	MUD INM	CEG INM	VEN 90 (5%)	PIE INM	FRE INM	ZMB 0 (INM)	RBR 0	RMA 0	RCO 0	RES 0	INT 75	MUE INM	PRO INM	CON 0 (20)
ANT 0	ESC 0	COR 0	ESP 0	PRI 0	REV 0	SEM 0	OJO INM	LIB INM	GRA 0	DEM INM	EXP INM	ULT Lv. 4		

	Normal	Raro
Robar	Éter x1	Éter+ x1
Objetos	Esfera llave nv. 2 x1	Esfera llave nv. 2 x1

Soborno	Guiles	-	Objetos	-
Equipo	Índice	255/256	Espacios	2–3
Habilidades fijas	1–3		Kimahri	-

Arma	Penetración (Kimahri y Auron), Efecto Fuego, Efecto Rayo, Efecto Agua, Efecto Frío
Protección	Fuego x 1/2, Rayo x 1/2, Agua x 1/2, Frío x 1/2

PH 3240 (4860) · GUILES 4000

ESPÍRITU

Lugar	VIT	PM
Ruinas Omega	10000 (13560)	700

Fuerza	1	Def. física	60	Pod. mágico	42	Def. mágica	1
Rapidez	24	Suerte	15	Evasión	0	Puntería	0

Elementos			
Fuego	1/2	Rayo	ABS
Agua	1/2	Frío	1/2
Sanctus	1/2		

Estados alterados														
SUE INM	MUD INM	CEG INM	VEN INM	PIE INM	FRE INM	ZMB INM	RBR 0	RMA 0	RCO INM	RES 0	INT 0	MUE INM	PRO 0	CON 0 (3)
ANT 0	ESC 0	COR 0	ESP 0	PRI 0	REV 0	SEM 0	OJO INM	LIB INM	GRA 0	DEM 0	EXP 0	ULT Lv. 1		

	Normal	Raro
Robar	Fluido de salud x1	Fluido de salud x2
Objetos	Esfera de magia x1	Esfera amiga x1

Soborno	Guiles	250000	Objetos	Dos estrellas x10
Equipo	Índice	8/256	Espacios	3–4
Habilidades fijas	1–3		Kimahri	Viento blanco

Arma	Penetración (Kimahri y Auron), Efecto Sueño, Efecto Sueño +
Protección	Defensa Sueño +, Def. mágica +20%

PH 4300 (8600) · GUILES 1300

EVERGE

Lugar	VIT	PM
Llanura de la Calma, Cueva del orador robado	8700 (4060)	25

Fuerza	28	Def. física	20	Pod. mágico	1	Def. mágica	20
Rapidez	28	Suerte	15	Evasión	0	Puntería	0

Elementos			
Fuego	-	Rayo	-
Agua	-	Frío	-
Sanctus	-		

Estados alterados														
SUE INM	MUD 20	CEG 95	VEN INM	PIE 0	FRE 0	ZMB 0	RBR INM	RMA 0	RCO 0	RES 0	INT 0	MUE 0	PRO 0	CON 0 (2)
ANT 0	ESC 0	COR 0	ESP 0	PRI 0	REV 0	SEM 0	OJO 0	LIB 0	GRA 0	DEM 0	EXP 0	ULT Lv. 1		

	Normal	Raro
Robar	Ultrapoción x1	Ultrapoción x2
Objetos	Esfera de habilidad x2	Esfera de habilidad x2

Soborno	Guiles	217500	Objetos	Viento del Etéreo x25
Equipo	Índice	128/256	Espacios	2–4
Habilidades fijas	1–3		Kimahri	-

Arma	Penetración (Kimahri y Auron), Atq. físico +5% (excepto Yuna y Lulu), Atq. mágico +5% (Yuna y Lulu), Turbo en apuros
Protección	Def. física +5%

PH 970 (1455) · GUILES 950

FANG DE MIIHEN

Lugar	VIT	PM
Camino de Miihen	160 (240)	20

Fuerza	16	Def. física	1	Pod. mágico	1	Def. mágica	120
Rapidez	13	Suerte	15	Evasión	5	Puntería	0

Elementos			
Fuego	x1,5	Rayo	-
Agua	x1,5	Frío	-
Sanctus	-		

Estados alterados														
SUE 20	MUD 20	CEG 20	VEN 0 (25%)	PIE 0	FRE 0	ZMB 0	RBR 0	RMA 0	RCO 0	RES 0	INT 0	MUE 0	PRO 0	CON 0 (1)
ANT 0	ESC 0	COR 0	ESP 0	PRI 0	REV 0	SEM 0	OJO 0	LIB 0	GRA 0	DEM 0	EXP 0	ULT Lv. 1		

	Normal	Raro
Robar	Poción x1	Polvo somnífero x1
Objetos	Esfera de vigor x1	Esfera de vigor x1

Soborno	Guiles	4000	Objetos	Polvo somnífero x5
Equipo	Índice	8/256	Espacios	1–2
Habilidades fijas	1–2		Kimahri	-

Arma	Penetración (Kimahri y Auron), Efecto Fuego, Efecto Rayo, Efecto Agua, Efecto Frío, Sembrar fuerza
Protección	Defensa Mudez, Defensa Sueño, Def. mágica +3%

PH 20 (40) · GUILES 33

*¡variables!





FANTASMA

Lugar	VIT	PM
Cueva del orador robado	9999* (4060)	350

Fuerza	1	Def. física	120	Pod. mágico	33	Def. mágica	1
Rapidez	14	Suerte	15	Evasión	0	Puntería	0

Elementos		Fuego	*	Rayo	*
Agua	*	Frío	*	Sanctus	x1,5

Estados alterados																			
		SUE	INM	MUD	95	CEG	INM	VEN	INM	PIE	INM	FRE	INM	ZMB	INM	RBR	0		
RMA	0	RCO	INM	RES	INM	INT	INM	MUE	INM	PRO	INM	CON	0 (7)	ANT	0	ESC	0	COR	0
ESP	0	PRI	0	REV	0	SEM	0	OJO	0	LIB	0	GRA	0	DEM	0	EXP	0	ULT	Lv. 1

Robar	Normal	Cola de fénix x2	Raro	Sombra del Etéreo x1	Soborno	Guiles	249975	Objetos	Omnifénix x98
Objetos	Normal	Esfera de magia x1	Raro	Esfera de magia x1	Equipo	Índice	60/256	Espacios	2–3 Habilidades fijas 1–3
								Kimahri	Condena

Arma: Penetración (Kimahri y Auron), Atq. mágico +5%, Atq. mágico +10%, Sembrar magia

Protección: Defensa Muerte, PM +10%, Ningún encuentro

PH 1450 (2175) **GUILES** 810

FÉRREO

Lugar	VIT	PM
Llanura de los Rayos	3600 (924)	1

Fuerza	30	Def. física	1	Pod. mágico	1	Def. mágica	1
Rapidez	7	Suerte	15	Evasión	0	Puntería	0

Elementos		Fuego	-	Rayo	1/2
Agua	-	Frío	-	Sanctus	-

Estados alterados																			
		SUE	50	MUD	INM	CEG	95	VEN	0 (25%)	PIE	0	FRE	0	ZMB	0	RBR	0		
RMA	0	RCO	0	RES	0	INT	INM	MUE	0	PRO	0	CON	0 (2)	ANT	0	ESC	0	COR	0
ESP	0	PRI	0	REV	0	SEM	0	OJO	0	LIB	0	GRA	0	DEM	0	EXP	0	ULT	Lv. 1

Robar	Normal	Manto de luz x1	Raro	Manto de luz x1	Soborno	Guiles	90000	Objetos	Pócima de salud x1
Objetos	Normal	Esfera de vigor x2	Raro	Esfera de vigor x3	Equipo	Índice	80/256	Espacios	2–3 Habilidades fijas 1–3
								Kimahri	-

Arma: Penetración (Kimahri y Auron), Atq. físico +5% (excepto Yuna y Lulu), Atq. físico +10% (excepto Yuna y Lulu), Atq. mágico +5% (Yuna y Lulu), Atq. mágico +10% (Yuna y Lulu)

Protección: Revitalia en apuros, VIT +5%, VIT +10%

PH 800 (1200) **GUILES** 600

FLAN DE AGUA

Lugar	VIT	PM
Isla Besaid	315 (473)	30

Fuerza	3	Def. física	120	Pod. mágico	15	Def. mágica	1
Rapidez	5	Suerte	15	Evasión	0	Puntería	0

Elementos		Fuego	1/2	Rayo	x1,5
Agua	ABS	Frío	1/2	Sanctus	-

Estados alterados																			
		SUE	20	MUD	20	CEG	20	VEN	0 (25%)	PIE	0	FRE	0	ZMB	0	RBR	0		
RMA	0	RCO	0	RES	0	INT	0	MUE	0	PRO	0	CON	0 (1)	ANT	0	ESC	0	COR	0
ESP	0	PRI	0	REV	0	SEM	0	OJO	0	LIB	0	GRA	0	DEM	0	EXP	0	ULT	Lv. 1

Robar	Normal	Escama de pez x1	Raro	Escama de dragón x1	Soborno	Guiles	7875	Objetos	Piedra Agua x2
Objetos	Normal	Esfera de magia x1	Raro	Esfera de magia x1	Equipo	Índice	8/256	Espacios	1–2 Habilidades fijas 1–2
								Kimahri	-

Arma: Penetración (Kimahri y Auron), Efecto Agua, Sembrar magia

Protección: Agua x 1/2, Inmune al Agua

PH 2 (4) **GUILES** 18

FLAN DE HIELO

Lugar	VIT	PM
Lago Macalania	1350 (2025)	160

Fuerza	1	Def. física	120	Pod. mágico	21	Def. mágica	1
Rapidez	9	Suerte	15	Evasión	0	Puntería	0

Elementos		Fuego	x1,5	Rayo	1/2
Agua	1/2	Frío	ABS	Sanctus	-

Estados alterados																			
		SUE	20	MUD	20	CEG	20	VEN	0 (25%)	PIE	0	FRE	0	ZMB	0	RBR	0		
RMA	0	RCO	0	RES	0	INT	0	MUE	0	PRO	0	CON	0 (1)	ANT	0	ESC	0	COR	0
ESP	0	PRI	0	REV	0	SEM	0	OJO	0	LIB	0	GRA	0	DEM	0	EXP	0	ULT	Lv. 1

Robar	Normal	Aire ártico x1	Raro	Aire ártico x2	Soborno	Guiles	33750	Objetos	Piedra Frío x9
Objetos	Normal	Esfera de magia x1	Raro	Esfera de magia x1	Equipo	Índice	8/256	Espacios	1–3 Habilidades fijas 1–2
								Kimahri	-

Arma: Penetración (Kimahri y Auron), Efecto Frío, Sembrar magia

Protección: Frío x 1/2, Inmune al Frío

PH 300 (600) **GUILES** 188

FLAN DE LLAMAS

Lugar	VIT	PM
Llanura de la Calma	1500 (2250)	200

Fuerza	1	Def. física	180	Pod. mágico	20	Def. mágica	1
Rapidez	6	Suerte	15	Evasión	0	Puntería	0

Elementos		Fuego	ABS	Rayo	1/2
Agua	1/2	Frío	x1,5	Sanctus	-

Estados alterados																			
		SUE	20	MUD	20	CEG	20	VEN	0 (25%)	PIE	0	FRE	0	ZMB	0	RBR	0		
RMA	0	RCO	0	RES	0	INT	0	MUE	0	PRO	0	CON	0 (1)	ANT	0	ESC	0	COR	0
ESP	0	PRI	0	REV	0	SEM	0	OJO	0	LIB	0	GRA	0	DEM	0	EXP	0	ULT	Lv. 1

Robar	Normal	Piedra Fuego x1	Raro	Piedra Fuego x2	Soborno	Guiles	37500	Objetos	Piedra Fuego x10
Objetos	Normal	Esfera de magia x1	Raro	Esfera de magia x1	Equipo	Índice	8/256	Espacios	1–3 Habilidades fijas 1–2
								Kimahri	-

Arma: Penetración (Kimahri y Auron), Efecto Fuego, Sembrar magia

Protección: Fuego x 1/2, Inmune al Fuego

PH 480 (960) **GUILES** 448

FLAN DE NIEVE

Lugar	VIT	PM
Camino de Djose	600 (900)	120

Fuerza	1	Def. física	120	Pod. mágico	19	Def. mágica	1
Rapidez	7	Suerte	15	Evasión	0	Puntería	0

Elementos		Fuego	x1,5	Rayo	1/2
Agua	1/2	Frío	ABS	Sanctus	-

Estados alterados																			
		SUE	20	MUD	20	CEG	20	VEN	0 (25%)	PIE	0	FRE	0	ZMB	0	RBR	0		
RMA	0	RCO	0	RES	0	INT	0	MUE	0	PRO	0	CON	0 (1)	ANT	0	ESC	0	COR	0
ESP	0	PRI	0	REV	0	SEM	0	OJO	0	LIB	0	GRA	0	DEM	0	EXP	0	ULT	Lv. 1

Robar	Normal	Aire antártico x2	Raro	Aire antártico x2	Soborno	Guiles	15000	Objetos	Aire ártico x10
Objetos	Normal	Esfera de magia x1	Raro	Esfera de magia x1	Equipo	Índice	8/256	Espacios	1–3 Habilidades fijas 1–2
								Kimahri	-

Arma: Penetración (Kimahri y Auron), Efecto Frío, Sembrar magia

Protección: Frío x 1/2, Inmune al Frío

PH 48 (96) **GUILES** 93

*¡variables!

FLAN ELÉCTRICO

Camino de Miihen	VIT	450 (675)	PM	50

Fuerza	1	Def. física	120	Pod. mágico	17	Def. mágica	1	Elementos	Fuego	1/2	Rayo	ABS
Rapidez	6	Suerte	15	Evasión	0	Puntería	0		Agua	x1,5	Frío	1/2
											Sanctus	-

Estados alterados															
		SUE	20	MUD	20	CEG	20	VEN	0 (25%)	PIE	0	FRE	0	ZMB	0
RBR	0	RMA	0	RCO	0	RES	0	INT	0	MUE	0	PRO	0	CON	0 (1)
ANT	0	ESC	0	COR	0	ESP	0	PRI	0	REV	0	SEM	0	OJO	0
LIB	0	GRA	0	DEM	0	EXP	0	ULT	Lv. 1						

Robar	Normal	Bola eléctrica x1	Raro	Bola eléctrica x2	Soborno	Guiles	11250	Objetos	Bola fulminante x8
Objetos	Normal	Esfera de magia x1	Raro	Esfera de magia x1	Equipo	Índice	8/256	Espacios	1–2 Habilidades fijas 1–2

Arma	Penetración (Kimahri y Auron), Efecto Rayo, Sembrar magia	Kimahri	-
Protección	Rayo x 1/2, Inmune al Rayo	PH 24 (48)	GUILES 50

FLAN HÍDRICO

Canal de la Purgación con Yuna	VIT	2025 (3038)	PM	1

Fuerza	1	Def. física	100	Pod. mágico	22	Def. mágica	1	Elementos	Fuego	-	Rayo	x1,5
Rapidez	9	Suerte	15	Evasión	0	Puntería	0		Agua	ABS	Frío	-
											Sanctus	-

Estados alterados															
		SUE	20	MUD	20	CEG	20	VEN	0 (25%)	PIE	0	FRE	0	ZMB	0
RBR	0	RMA	0	RCO	0	RES	0	INT	0	MUE	0	PRO	0	CON	0 (1)
ANT	0	ESC	0	COR	0	ESP	0	PRI	0	REV	0	SEM	0	OJO	0
LIB	0	GRA	0	DEM	0	EXP	0	ULT	Lv. 1						

Robar	Normal	Escama de pez x2	Raro	Escama de dragón x2	Soborno	Guiles	50625	Objetos	Piedra Agua x15
Objetos	Normal	Esfera de magia x1	Raro	Esfera de magia x1	Equipo	Índice	8/256	Espacios	1–3 Habilidades fijas 1–2

Arma	Penetración (Kimahri y Auron), Efecto Agua, Sembrar magia	Kimahri	-
Protección	Agua x 1/2	PH 240 (480)	GUILES 340

FLAN OSCURO

Monte Gagazet	VIT	12800 (19200)	PM	250

Fuerza	1	Def. física	220	Pod. mágico	30	Def. mágica	200	Elementos	Fuego	1/2	Rayo	1/2
Rapidez	11	Suerte	15	Evasión	0	Puntería	0		Agua	1/2	Frío	1/2
											Sanctus	-

Estados alterados															
		SUE	INM	MUD	80	CEG	20	VEN	INM	PIE	INM	FRE	95	ZMB	0
RBR	0	RMA	0	RCO	0	RES	0	INT	0	MUE	INM	PRO	INM	CON	0 (1)
ANT	0	ESC	0	COR	0	ESP	0	PRI	0	REV	0	SEM	0	OJO	0
LIB	0	GRA	0	DEM	INM	EXP	0	ULT	Lv. 1						

Robar	Normal	Manto de estrellas x1	Raro	Manto de estrellas x2	Soborno	Guiles	320000	Objetos	Esfera blanca x2 Esfera de
Objetos	Normal	magia x1	Raro	Esfera de magia x2	Equipo	Índice	128/256	Espacios	2–3 Habilidades fijas 1–3

Arma	Penetración (Kimahri y Auron), Atq. mágico +5%, Atq. mágico +10%, Sembrar magia	Kimahri	Viento blanco
Protección	PM +10%, PM +20%	PH 3750 (7500)	GUILES 1080

FREDIA

Canal de la Purgación con Tidus, Wakka y Rikku	VIT	1680 (2108)	PM	50

Fuerza	26	Def. física	1	Pod. mágico	33	Def. mágica	20	Elementos	Fuego	1/2	Rayo	x1,5
Rapidez	12	Suerte	15	Evasión	0	Puntería	0		Agua	1/2	Frío	-
											Sanctus	-

Estados alterados															
		SUE	20	MUD	95	CEG	0	VEN	0 (25%)	PIE	0	FRE	0	ZMB	0
RBR	0	RMA	0	RCO	0	RES	0	INT	0	MUE	0	PRO	0	CON	0 (1)
ANT	0	ESC	0	COR	0	ESP	0	PRI	0	REV	0	SEM	0	OJO	0
LIB	0	GRA	0	DEM	0	EXP	0	ULT	Lv. 1						

Robar	Normal	Escama de dragón x2	Raro	Piedra Agua x1	Soborno	Guiles	42000	Objetos	Fluido vitalizante x6
Objetos	Normal	Esfera de vigor x1	Raro	Esfera de vigor x1	Equipo	Índice	60/256	Espacios	1–3 Habilidades fijas 1–3

Arma	Penetración (Kimahri y Auron), Atq. físico +5%, Atq. mágico +5%	Kimahri	-
Protección	PM +10%, AutoPanacea	PH 650 (975)	GUILES 410

FUNGO

Senda de las Rocas Hongo	VIT	540 (810)	PM	60

Fuerza	1	Def. física	1	Pod. mágico	26	Def. mágica	1	Elementos	Fuego	x1,5	Rayo	1/2
Rapidez	4	Suerte	15	Evasión	0	Puntería	0		Agua	1/2	Frío	1/2
											Sanctus	-

Estados alterados															
		SUE	20	MUD	20	CEG	INM	VEN	0 (25%)	PIE	0	FRE	0	ZMB	INM
RBR	0	RMA	0	RCO	0	RES	0	INT	0	MUE	0	PRO	0	CON	0 (1)
ANT	0	ESC	0	COR	0	ESP	0	PRI	0	REV	0	SEM	0	OJO	0
LIB	0	GRA	0	DEM	0	EXP	0	ULT	Lv. 1						

Robar	Normal	Mina enmudecedora x1	Raro	Éter x1	Soborno	Guiles	13500	Objetos	Éter+ x2
Objetos	Normal	Esfera de magia x1	Raro	Esfera de magia x1	Equipo	Índice	8/256	Espacios	1–3 Habilidades fijas 1–3

Arma	Penetración (Kimahri y Auron), Efecto Sueño, Atq. físico +3% (excepto Yuna y Lulu), Atq. mágico +3% (Yuna y Lulu)	Kimahri	-
Protección	Defensa Sueño, PM +5%	PH 44 (88)	GUILES 42

GALKIMASERA

Cueva del orador robado, Monte Gagazet	VIT	880 (1320)	PM	300

Fuerza	1	Def. física	1	Pod. mágico	25	Def. mágica	180	Elementos	Fuego	-	Rayo	-
Rapidez	24	Suerte	15	Evasión	16	Puntería	0		Agua	x1,5	Frío	-
											Sanctus	-

Estados alterados															
		SUE	20	MUD	20	CEG	20	VEN	0 (25%)	PIE	0	FRE	0	ZMB	0
RBR	0	RMA	0	RCO	0	RES	0	INT	0	MUE	0	PRO	0	CON	0 (1)
ANT	0	ESC	0	COR	0	ESP	0	PRI	0	REV	0	SEM	0	OJO	0
LIB	0	GRA	0	DEM	0	EXP	0	ULT	Lv. 1						

Robar	Normal	Piedra Rayo x1	Raro	Piedra Rayo x2	Soborno	Guiles	22000	Objetos	Esfera llave nv. 1 x4
Objetos	Normal	Esfera de magia x1	Raro	Esfera de magia x1	Equipo	Índice	8/256	Espacios	1 Habilidades fijas 1

Arma	Penetración (Kimahri y Auron), Efecto Rayo, Sembrar magia	Kimahri	-
Protección	Rayo x 1/2, Inmune al Rayo	PH 770 (1540)	GUILES 610





GANDARVA

Ubicación	VIT	PM
Senda de las Rocas Hongo	148 (220)	160

Fuerza	1	Def. física	1	Pod. mágico	23	Def. mágica	120
Rapidez	9	Suerte	15	Evasión	12	Puntería	0

Elementos	Fuego	Rayo	Agua	Frío	Sanctus
	-	-	x1,5	-	-

Estados alterados				SUE	20	MUD	20	CEG	20	VEN	0 (25%)	PIE	0	FRE	0	ZMB	0	RBR	0
RMA	0	RCO	0	RES	0	INT	0	MUE	0	PRO	0	CON	0 (1)	ANT	0	ESC	0	COR	0
ESP	0	PRI	0	REV	0	SEM	0	OJO	0	LIB	0	GRA	0	DEM	0	EXP	0	ULT	Lv. 1

Robar	Normal	Bola eléctrica x1	Raro	Bola eléctrica x2	Soborno	Guiles	3700	Objetos	Bola fulminante x3		
Objetos	Normal	Esfera de magia x1	Raro	Esfera de magia x1	Equipo	Índice	8/256	Espacios	1–2	Habilidades fijas	1–2
								Kimahri	-		

Arma	Penetración (Kimahri y Auron), Efecto Rayo, Sembrar magia				
Protección	Rayo x 1/2, Def. mágica +3%	PH	32 (64)	GUILES	62



GÁRGOLA ESPECTRAL

Ubicación	VIT	PM
Gran puente	4000 (-)	50

Fuerza	22	Def. física	50	Pod. mágico	20	Def. mágica	1
Rapidez	28	Suerte	20	Evasión	0	Puntería	100

Elementos	Fuego	Rayo	Agua	Frío	Sanctus
	-	-	-	-	-

Estados alterados				SUE	INM	MUD	INM	CEG	INM	VEN	INM	PIE	INM	FRE	INM	ZMB	INM	RBR	0
RMA	INM	RCO	50	RES	INM	INT	INM	MUE	INM	PRO	INM	CON	INM	ANT	0	ESC	0	COR	0
ESP	0	PRI	0	REV	0	SEM	INM	OJO	0	LIB	0	GRA	INM	DEM	0	EXP	INM	ULT	Lv. 4

Robar	Normal	-	Raro	-	Soborno	Guiles	-	Objetos	-		
Objetos	Normal	-	Raro	-	Equipo	Índice	-	Espacios	-	Habilidades fijas	-
								Kimahri	-		

Arma	-				
Protección	-	PH	0 (0)	GUILES	0



GARMÚ

Ubicación	VIT	PM
Camino de Djose	1400 (2100)	50

Fuerza	17	Def. física	1	Pod. mágico	1	Def. mágica	120
Rapidez	16	Suerte	15	Evasión	7	Puntería	0

Elementos	Fuego	Rayo	Agua	Frío	Sanctus
	x1,5	x1,5	-	-	-

Estados alterados				SUE	20	MUD	20	CEG	20	VEN	0 (25%)	PIE	0	FRE	0	ZMB	0	RBR	0
RMA	0	RCO	0	RES	0	INT	0	MUE	0	PRO	0	CON	0 (1)	ANT	0	ESC	0	COR	0
ESP	0	PRI	0	REV	0	SEM	0	OJO	0	LIB	0	GRA	0	DEM	0	EXP	0	ULT	Lv. 1

Robar	Normal	Ultrapoción x1	Raro	Polvo somnífero x1	Soborno	Guiles	6000	Objetos	Polvo somnífero x7		
Objetos	Normal	Esfera de vigor x1	Raro	Esfera de vigor x1	Equipo	Índice	8/256	Espacios	1–3	Habilidades fijas	1–3
								Kimahri	-		

Arma	Penetración (Kimahri y Auron), Efecto Fuego, Efecto Rayo, Efecto Agua, Efecto Frío, Sembrar fuerza				
Protección	Defensa Mudez, Defensa Sueño, Def. mágica +3%	PH	48 (96)	GUILES	88



GARUDA

Ubicación	VIT	PM
Isla Besaid	110 (165)	5

Fuerza	13	Def. física	1	Pod. mágico	10	Def. mágica	1
Rapidez	7	Suerte	15	Evasión	0	Puntería	0

Elementos	Fuego	Rayo	Agua	Frío	Sanctus
	-	-	-	-	-

Estados alterados				SUE	INM	MUD	20	CEG	0	VEN	0 (25%)	PIE	0	FRE	0	ZMB	INM	RBR	0
RMA	0	RCO	0	RES	0	INT	INM	MUE	0	PRO	INM	CON	0 (3)	ANT	0	ESC	0	COR	0
ESP	0	PRI	0	REV	0	SEM	0	OJO	0	LIB	0	GRA	0	DEM	0	EXP	0	ULT	Lv. 1

Robar	Normal	-	Raro	-	Soborno	Guiles	-	Objetos	-		
Objetos	Normal	Esfera de vigor x1	Raro	Esfera de vigor x1	Equipo	Índice	255/256	Espacios	1–2	Habilidades fijas	1–2
								Kimahri	-		

Arma	Penetración (Kimahri y Auron), Efecto Ceguera, Atq. físico +3% (excepto Yuna y Lulu), Atq. mágico +3% (Yuna y Lulu)				
Protección	Defensa Ceguera	PH	8 (12)	GUILES	30



GARUDA

Ubicación	VIT	PM
Estadio de Luca	1800 (500)	10

Fuerza	18	Def. física	1	Pod. mágico	12	Def. mágica	1
Rapidez	10	Suerte	15	Evasión	0	Puntería	20

Elementos	Fuego	Rayo	Agua	Frío	Sanctus
	-	-	-	-	-

Estados alterados				SUE	INM	MUD	0	CEG	0	VEN	0 (10%)	PIE	INM	FRE	0	ZMB	0	RBR	0
RMA	0	RCO	0	RES	0	INT	0	MUE	0	PRO	0	CON	0 (3)	ANT	0	ESC	0	COR	0
ESP	0	PRI	0	REV	0	SEM	0	OJO	0	LIB	0	GRA	0	DEM	0	EXP	0	ULT	Lv. 1

Robar	Normal	-	Raro	-	Soborno	Guiles	-	Objetos	-		
Objetos	Normal	Esfera de vigor x1	Raro	Esfera de vigor x1	Equipo	Índice	255/256	Espacios	1–3	Habilidades fijas	1–3
								Kimahri	-		

Arma	Penetración (Kimahri y Auron), Efecto Fuego, Efecto Rayo, Efecto Agua, Efecto Frío				
Protección	Defensa Ceguera	PH	28 (42)	GUILES	0



GARUDA

Ubicación	VIT	PM
Senda de las Rocas Hongo	4000 (560)	50

Fuerza	21	Def. física	1	Pod. mágico	40	Def. mágica	1
Rapidez	14	Suerte	15	Evasión	0	Puntería	0

Elementos	Fuego	Rayo	Agua	Frío	Sanctus
	-	-	-	-	-

Estados alterados				SUE	INM	MUD	20	CEG	0	VEN	0 (25%)	PIE	INM	FRE	0	ZMB	0	RBR	0
RMA	0	RCO	0	RES	0	INT	0	MUE	0	PRO	INM	CON	0 (3)	ANT	0	ESC	0	COR	0
ESP	0	PRI	0	REV	0	SEM	0	OJO	0	LIB	0	GRA	0	DEM	0	EXP	0	ULT	Lv. 1

Robar	Normal	Bomba de humo x1	Raro	Bomba de humo x2	Soborno	Guiles	100000	Objetos	Bomba de humo x99		
Objetos	Normal	Esfera de vigor x1	Raro	Esfera de vigor x1	Equipo	Índice	128/256	Espacios	1–2	Habilidades fijas	1–2
								Kimahri	-		

Arma	Penetración (Kimahri y Auron), Efecto Ceguera, Atq. físico +3% (excepto Yuna y Lulu), Atq. mágico +3% (Yuna y Lulu)				
Protección	Defensa Ceguera	PH	170 (255)	GUILES	140





GECKO

Ubicación	VIT	PM
Llanura de los Rayos	265 (405)	65

Fuerza	20	Def. física	1	Pod. mágico	1	Def. mágica	120	Elementos	Fuego	1/2	Rayo	1/2
Rapidez	17	Suerte	15	Evasión	8	Puntería	0	Agua -	Frío	x1,5	Sanctus	-

Estados alterados	SUE	20	MUD	20	CEG	20	VEN	0 (25%)	PIE	0	FRE	0	ZMB	0	RBR	0
RMA 0	RCO	0	RES	0	INT	0	MUE	0	PRO	0	CON	0 (1)	ANT	0	ESC	0	COR 0
ESP 0	PRI	0	REV	0	SEM	0	OJO	0	LIB	0	GRA	0	DEM	0	EXP	0	ULT Lv. 1

Robar	Normal	Aguja de oro x1	Raro	Granada pétrea x1	Soborno	Guiles	6625	Objetos	Granada pétrea x4
Objetos	Normal	Esfera de agilidad x1	Raro	Esfera de vigor x1	Equipo	Índice	8/256	Espacios	1–3 Habilidades fijas 1–3

Arma	Penetración (Kimahri y Auron), Efecto Fuego, Efecto Rayo, Efecto Agua, Efecto Frío, Sembrar rapidez	Kimahri: -
Protección	Defensa Freno, Def. física +3%	PH 92 (184) · GUILES 108



GIGANTE

Ubicación	VIT	PM
Sinh, Ruinas Omega	36000 (13560)	1

Fuerza	33	Def. física	50	Pod. mágico	1	Def. mágica	30	Elementos	Fuego	ABS	Rayo	ABS
Rapidez	21	Suerte	0	Evasión	1	Puntería	9	Agua -	Frío	-	Sanctus	-

Estados alterados	SUE	80	MUD	20	CEG	20	VEN	90 (20%)	PIE	INM	FRE	INM	ZMB	INM	RBR	INM
RMA 0	RCO	0	RES	0	INT	INM	MUE	INM	PRO	0	CON	0 (3)	ANT	0	ESC	0	COR 0
ESP 0	PRI	0	REV	0	SEM	0	OJO	0	LIB	0	GRA	0	DEM	INM	EXP	0	ULT Lv. 1

Robar	Normal	Manto de luna x1	Raro	Manto de luna x2	Soborno	Guiles	900000	Objetos	Pócima de salud x10
Objetos	Normal	Esfera de vigor x1	Raro	Esfera de vigor x2	Equipo	Índice	80/256	Espacios	2–4 Habilidades fijas 1–2

Arma	Penetración (Kimahri y Auron), Atq. físico +10% (excepto Yuna y Lulu), Atq. mágico +10% (Yuna y Lulu)	Kimahri: -
Protección	Revitalia en apuros, VIT +10%	PH 7800 (11700) · GUILES 1111



GIGANTE

Ubicación	VIT	PM
Sinh, Ruinas Omega	36000 (13560)	1

Fuerza	33	Def. física	50	Pod. mágico	1	Def. mágica	30	Elementos	Fuego	-	Rayo	-
Rapidez	21	Suerte	15	Evasión	0	Puntería	0	Agua ABS	Frío	ABS	Sanctus	-

Estados alterados	SUE	80	MUD	20	CEG	20	VEN	90 (20%)	PIE	INM	FRE	INM	ZMB	INM	RBR	INM
RMA 0	RCO	0	RES	0	INT	INM	MUE	INM	PRO	0	CON	0 (3)	ANT	0	ESC	0	COR 0
ESP 0	PRI	0	REV	0	SEM	0	OJO	0	LIB	0	GRA	0	DEM	INM	EXP	0	ULT Lv. 1

Robar	Normal	Manto de luna x1	Raro	Manto de luna x2	Soborno	Guiles	900000	Objetos	Pócima mágica x10
Objetos	Normal	Esfera de vigor x1	Raro	Esfera de vigor x2	Equipo	Índice	80/256	Espacios	2–4 Habilidades fijas 1–2

Arma	Penetración (Kimahri y Auron), Atq. físico +10% (excepto Yuna y Lulu), Atq. mágico +10% (Yuna y Lulu)	Kimahri: -
Protección	Revitalia en apuros, VIT +10%	PH 7800 (11700) · GUILES 1111



GOLEM GUARDIA

Ubicación	VIT	PM
Cueva del orador robado	12000 (4060)	1

Fuerza	40	Def. física	1	Pod. mágico	5	Def. mágica	1	Elementos	Fuego	-	Rayo	-
Rapidez	11	Suerte	15	Evasión	0	Puntería	0	Agua -	Frío	-	Sanctus	-

Estados alterados	SUE	INM	MUD	0	CEG	95	VEN	INM	PIE	INM	FRE	INM	ZMB	INM	RBR	INM
RMA 0	RCO	0	RES	0	INT	INM	MUE	INM	PRO	0	CON	0 (10)	ANT	0	ESC	0	COR 0
ESP 0	PRI	0	REV	0	SEM	0	OJO	0	LIB	0	GRA	0	DEM	0	EXP	0	ULT Lv. 1

Robar	Normal	Manto de luna x1	Raro	Manto de luna x2	Soborno	Guiles	300000	Objetos	Brebaje de salud x20
Objetos	Normal	Esfera de vigor x2	Raro	Esfera de vigor x2	Equipo	Índice	60/256	Espacios	2–4 Habilidades fijas 1–3

Arma	Penetración (Kimahri y Auron), Atq. físico +3% (excepto Yuna y Lulu), Atq. físico +5% (excepto Yuna y Lulu), (Yuna y Lulu), Sembrar fuerza	Kimahri: -
Protección	Coraza en apuros, Def. física +10%	PH 2700 (4050) · GUILES 1300



GOLEM GUARDIA X

Ubicación	VIT	PM
Recinto de Yevon, Ruinas Omega	42300 (8848)	1

Fuerza	45	Def. física	70	Pod. mágico	5	Def. mágica	70	Elementos	Fuego	-	Rayo	-
Rapidez	16	Suerte	15	Evasión	0	Puntería	0	Agua -	Frío	-	Sanctus	-

Estados alterados	SUE	INM	MUD	INM	CEG	20	VEN	INM	PIE	INM	FRE	INM	ZMB	INM	RBR	INM
RMA 0	RCO	0	RES	0	INT	INM	MUE	INM	PRO	0	CON	0 (10)	ANT	0	ESC	0	COR 0
ESP 0	PRI	0	REV	0	SEM	0	OJO	0	LIB	0	GRA	0	DEM	INM	EXP	0	ULT Lv. 1

Robar	Normal	Manto de luna x2	Raro	Manto de luna x2	Soborno	Guiles	1057500	Objetos	Cartera repleta x5
Objetos	Normal	Esfera llave nv. 2 x1	Raro	Esfera llave nv. 3 x1	Equipo	Índice	60/256	Espacios	2–4 Habilidades fijas 1–3

Arma	Penetración (Kimahri y Auron), Atq. físico +5% (excepto Yuna y Lulu), Atq. físico +10% (excepto Yuna y Lulu), Sembrar fuerza	Kimahri: -
Protección	Coraza en apuros, Def. física +10%	PH 6000 (9000) · GUILES 2400



GOLEM GUERRERO

Ubicación	VIT	PM
Llanura de la Calma	64000 (4060)	1

Fuerza	42	Def. física	30	Pod. mágico	5	Def. mágica	1	Elementos	Fuego	-	Rayo	-
Rapidez	20	Suerte	15	Evasión	0	Puntería	0	Agua -	Frío	-	Sanctus	-

Estados alterados	SUE	INM	MUD	INM	CEG	95	VEN	INM	PIE	INM	FRE	INM	ZMB	INM	RBR	0
RMA 0	RCO	0	RES	0	INT	INM	MUE	INM	PRO	0	CON	0 (10)	ANT	0	ESC	0	COR 0
ESP 0	PRI	0	REV	0	SEM	0	OJO	0	LIB	0	GRA	INM	DEM	INM	EXP	INM	ULT Lv. 1

Robar	Normal	Manto de luna x4	Raro	Manto de luna x4	Soborno	Guiles	-	Objetos	-
Objetos	Normal	Esfera llave nv. 2 x2	Raro	Esfera llave nv. 2 x2	Equipo	Índice	60/256	Espacios	1–3 Habilidades fijas 1–3

Arma	Penetración (Kimahri y Auron), Atq. físico +3%, (excepto Yuna y Lulu), Atq. físico +10% (excepto Yuna y Lulu), Atq. mágico +5% (Yuna y Lulu), Atq. mágico +10% (Yuna y Lulu), Sembrar fuerza	Kimahri: -
Protección	Coraza en apuros	PH 6600 (9900) · GUILES 3500





GRAN BENGAL

Ubicación	VIT	PM
Ruinas Omega	13000 (13560)	540

Fuerza	42	Def. física	1	Pod. mágico	38	Def. mágica	40
Rapidez	23	Suerte	15	Evasión	0	Puntería	0

Elementos					
Fuego	-	Rayo	INM		
Agua	-	Frío	INM	Sanctus	-

Estados alterados															
SUE	20	MUD	20	CEG	20	VEN	0 (25%)	PIE	0	FRE	0	ZMB	0	RBR	0
RMA	0	RCO	0	RES	0	INT	INM	MUE	0	PRO	0	CON	0 (2)	ANT	0
ESC	0	COR	0	ESP	0	PRI	0	REV	0	SEM	0	OJO	0	LIB	0
GRA	0	DEM	0	EXP	0	ULT	Lv. 1								

	Normal		Raro				
Robar	Normal	Sombra del Etéreo x2	Raro	Sombra del Etéreo x4	Soborno	Guiles 325000	Objetos: Esfera omni x1
Objetos	Normal	Esfera llave nv. 1 x1	Raro	Esfera amiga x1	Equipo	Índice 60/256	Espacios: 2–4, Habilidades fijas: 1–3

Kimahri: -

Arma: Penetración (Kimahri y Auron), Efecto Muerte, Efecto Muerte +, Atq. físico +5% (excepto Yuna y Lulu), Atq. mágico +5% (Yuna y Lulu), Atq. mágico +10% (Yuna y Lulu)

Protección: Defensa Muerte, Defensa Muerte +, Defensa Maldición +, Def. física +10%, Def. mágica +10%

PH 6500 (9750) **GUILES** 2030



GRAN GUSANO

Ubicación	VIT	PM
Sinh	80000 (13560)	160

Fuerza	55	Def. física	10	Pod. mágico	50	Def. mágica	10
Rapidez	21	Suerte	15	Evasión	0	Puntería	0

Elementos					
Fuego	-	Rayo	-		
Agua	-	Frío	-	Sanctus	-

Estados alterados															
SUE	80*	MUD	20	CEG	20	VEN	0 (2%)	PIE	INM	FRE	INM	ZMB	INM	RBR	50
RMA	50	RCO	0	RES	0	INT	INM	MUE	INM	PRO	INM	CON	0 (10)	ANT	0
ESC	0	COR	0	ESP	0	PRI	0	REV	0	SEM	0	OJO	0	LIB	0
GRA	0	DEM	0	EXP	INM	ULT	Lv. 1								

	Normal		Raro				
Robar	Normal	Fluido de salud x1	Raro	Fluido de salud x1	Soborno	Guiles 2000000	Objetos: Materia oscura x2
Objetos	Normal	Esfera de vigor x1	Raro	Esfera llave nv. 4 x1	Equipo	Índice 128/256	Espacios: 3–4, Habilidades fijas: 1–3

Kimahri: -

Arma: Penetración (Kimahri y Auron), Efecto Freno, Efecto Freno +, Atq. físico +5% (excepto Yuna y Lulu), Atq. mágico +5% (Yuna y Lulu)

Protección: VIT +10%, AutoPoción

PH 22000 (33000) **GUILES** 2200



GRAN MOLBOL

Ubicación	VIT	PM
Sinh, Ruinas Omega	64000 (13560)	1

Fuerza	36	Def. física	1	Pod. mágico	42	Def. mágica	1
Rapidez	18	Suerte	15	Evasión	0	Puntería	0

Elementos					
Fuego	x1,5	Rayo	-		
Agua	INM	Frío	INM	Sanctus	-

Estados alterados															
SUE	INM	MUD	INM	CEG	INM	VEN	INM	PIE	INM	FRE	INM	ZMB	INM	RBR	50
RMA	50	RCO	50	RES	50	INT	INM	MUE	INM	PRO	0	CON	0 (5)	ANT	0
ESC	0	COR	0	ESP	0	PRI	INM	REV	0	SEM	0	OJO	0	LIB	0
GRA	0	DEM	0	EXP	0	ULT	Lv. 2								

	Normal		Raro				
Robar	Normal	Panacea x1	Raro	Brebaje mágico x1	Soborno	Guiles 1600000	Objetos: Alas misteriosas x8
Objetos	Normal	Esfera de magia x1	Raro	Esfera de magia x1	Equipo	Índice 128/256	Espacios: 3–4, Habilidades fijas: 1–3

Kimahri: Aliento fétido

Arma: Penetración (Kimahri y Auron), Efecto Ceguera, Efecto Mudez, Efecto Sueño, Efecto Veneno

Protección: Defensa Ceguera, Defensa Mudez, Defensa Sueño, Defensa Veneno, Defensa Piedra, Defensa Confu, Defensa Locura

PH 21000 (31500) **GUILES** 1900



GRANADA

Ubicación	VIT	PM
Monte Gagazet	7500 (5384)	63

Fuerza	26	Def. física	1	Pod. mágico	24	Def. mágica	150
Rapidez	17	Suerte	15	Evasión	0	Puntería	0

Elementos					
Fuego	ABS	Rayo	-		
Agua	-	Frío	x1,5	Sanctus	-

Estados alterados															
SUE	INM	MUD	95	CEG	95	VEN	25 (25%)	PIE	50	FRE	0	ZMB	INM	RBR	0
RMA	0	RCO	0	RES	0	INT	INM	MUE	50	PRO	0	CON	0 (2)	ANT	0
ESC	0	COR	0	ESP	0	PRI	0	REV	0	SEM	0	OJO	0	LIB	0
GRA	0	DEM	0	EXP	INM	ULT	Lv. 1								

	Normal		Raro				
Robar	Normal	Piedra Fuego x2	Raro	Piedra Fuego x3	Soborno	Guiles 187500	Objetos: Piedra de luz x12
Objetos	Normal	Esfera de vigor x1	Raro	Esfera de vigor x1	Equipo	Índice 40/256	Espacios: 2–3, Habilidades fijas: 1–2

Kimahri: Kamikaze

Arma: Penetración (Kimahri y Auron), Efecto Fuego, Sembrar fuerza

Protección: Fuego x 1/2, Inmune al Fuego

PH 1350 (2700) **GUILES** 540



GRAT

Ubicación	VIT	PM
Monte Gagazet	4000 (6000)	25

Fuerza	28	Def. física	50	Pod. mágico	1	Def. mágica	50
Rapidez	12	Suerte	15	Evasión	0	Puntería	0

Elementos					
Fuego	x1,5	Rayo	-		
Agua	INM	Frío	-	Sanctus	-

Estados alterados															
SUE	80	MUD	20	CEG	INM	VEN	25 (25%)	PIE	25	FRE	INM	ZMB	INM	RBR	0
RMA	0	RCO	0	RES	0	INT	0	MUE	50	PRO	0	CON	0 (2)	ANT	0
ESC	0	COR	0	ESP	0	PRI	0	REV	0	SEM	0	OJO	0	LIB	0
GRA	0	DEM	INM	EXP	0	ULT	Lv. 1								

	Normal		Raro				
Robar	Normal	Antídoto x4	Raro	Panacea x3	Soborno	Guiles 100000	Objetos: Panacea x40
Objetos	Normal	Esfera de magia x1	Raro	Esfera de magia x1	Equipo	Índice 16/256	Espacios: 2–3, Habilidades fijas: 1–3

Kimahri: Cañón de semillas

Arma: Penetración (Kimahri y Auron), Efecto Veneno, Atq. físico +5% (excepto Yuna y Lulu), Atq. mágico +5% (Yuna y Lulu)

Protección: Defensa Veneno, VIT +5%, VIT +10%

PH 980 (1960) **GUILES** 520



GRENDEL

Ubicación	VIT	PM
Monte Gagazet	9500 (6972)	62

Fuerza	41	Def. física	50	Pod. mágico	23	Def. mágica	1
Rapidez	31	Suerte	15	Evasión	0	Puntería	0

Elementos					
Fuego	1/2	Rayo	-		
Agua	-	Frío	-	Sanctus	-

Estados alterados															
SUE	80	MUD	0	CEG	95	VEN	25 (25%)	PIE	25	FRE	INM	ZMB	25	RBR	0
RMA	INM	RCO	0	RES	0	INT	0	MUE	50	PRO	0	CON	0 (2)	ANT	0
ESC	0	COR	0	ESP	0	PRI	0	REV	0	SEM	0	OJO	0	LIB	0
GRA	0	DEM	0	EXP	0	ULT	Lv. 1								

	Normal		Raro				
Robar	Normal	Ultrapoción x1	Raro	Omnipoción x1	Soborno	Guiles 237500	Objetos: Omnipoción x60
Objetos	Normal	Esfera de habilidad x1	Raro	Esfera de habilidad x2	Equipo	Índice 128/256	Espacios: 2–4, Habilidades fijas: 1–3

Kimahri: Bola de fuego

Arma: Penetración (Kimahri y Auron), Efecto Fuego, Efecto Mudez, Sembrar habilidad

Protección: VIT +10%

PH 2600 (3900) **GUILES** 730

*Inmune a Sueño cuando prepara su ataque Terremoto.



GROTHIA

Localización	VIT	PM
Canal de la Purgación con Yuna	8000 (2550)	600

Fuerza	23	Def. física	10	Pod. mágico	21	Def. mágica	1	Elementos		Fuego	ABS	Rayo	-
Rapidez	18	Suerte	15	Evasión	0	Puntería	0	Agua	-	Frío	-	Sanctus	-

Estados alterados		SUE	INM	MUD	INM	CEG	INM	VEN	INM	PIE	INM	FRE	INM	ZMB	INM	RBR	INM		
RMA	INM	RCO	INM	RES	INM	INT	INM	MUE	INM	PRO	INM	CON	0 (5)	ANT	0	ESC	0	COR	0
ESP	0	PRI	0	REV	0	SEM	INM	OJO	INM	LIB	INM	GRA	INM	DEM	INM	EXP	INM	ULT	Lv. 1

Robar	Normal	-	Raro	-	Soborno	Guiles	-	Objetos	-		
Objetos	Normal	-	Raro	-	Equipo	Índice	-	Espacios	-	Habilidades fijas	-
								Kimahri	-		
Arma	-										
Protección	-					PH	0 (0)	GUILES	0		

GURAMI

Localización	VIT	PM
Ruinas sumergidas	100 (200)	5

Fuerza	3	Def. física	1	Pod. mágico	1	Def. mágica	1	Elementos		Fuego	-	Rayo	x1,5
Rapidez	5	Suerte	0	Evasión	0	Puntería	25	Agua	-	Frío	-	Sanctus	-

Estados alterados		SUE	0	MUD	0	CEG	0	VEN	INM	PIE	0	FRE	0	ZMB	0	RBR	0		
RMA	0	RCO	0	RES	0	INT	0	MUE	0	PRO	0	CON	INM	ANT	0	ESC	0	COR	0
ESP	0	PRI	0	REV	0	SEM	0	OJO	INM	LIB	INM	GRA	0	DEM	0	EXP	0	ULT	Lv. 1

Robar	Normal	-	Raro	-	Soborno	Guiles	-	Objetos	-		
Objetos	Normal	-	Raro	-	Equipo	Índice	-	Espacios	-	Habilidades fijas	-
								Kimahri	-		
Arma	-										
Protección	-					PH	0 (0)	GUILES	0		

GURAMI

Localización	VIT	PM
Canal de la Purgación con Yuna	1380 (2070)	20

Fuerza	28	Def. física	15	Pod. mágico	24	Def. mágica	1	Elementos		Fuego	-	Rayo	x1,5
Rapidez	15	Suerte	15	Evasión	0	Puntería	0	Agua	-	Frío	-	Sanctus	-

Estados alterados		SUE	20	MUD	20	CEG	20	VEN	0 (25%)	PIE	0	FRE	0	ZMB	0	RBR	0		
RMA	0	RCO	0	RES	0	INT	0	MUE	0	PRO	0	CON	0 (1)	ANT	0	ESC	0	COR	0
ESP	0	PRI	0	REV	0	SEM	0	OJO	0	LIB	0	GRA	0	DEM	0	EXP	0	ULT	Lv. 1

Robar	Normal	Escama de pez x2	Raro	Escama de dragón x2	Soborno	Guiles	34500	Objetos	Piedra Agua x8		
Objetos	Normal	Esfera de vigor x1	Raro	Esfera de vigor x1	Equipo	Índice	8/256	Espacios	1–3	Habilidades fijas	1–3
								Kimahri	-		
Arma	Penetración (Kimahri y Auron), Efecto Agua, Atq. físico +3% (excepto Yuna y Lulu), Atq. mágico +3% (Yuna y Lulu)										
Protección	Agua x 1/2, VIT +5%					PH	200 (400)	GUILES	180		

GURAMI

Localización	VIT	PM
Canal de la Purgación con Tidus, Wakka y Rikku	380 (570)	20

Fuerza	13	Def. física	1	Pod. mágico	1	Def. mágica	1	Elementos		Fuego	1/2	Rayo	x1,5
Rapidez	18	Suerte	15	Evasión	0	Puntería	0	Agua	INM	Frío	-	Sanctus	-

Estados alterados		SUE	20	MUD	20	CEG	20	VEN	0 (25%)	PIE	0	FRE	0	ZMB	0	RBR	0		
RMA	0	RCO	0	RES	0	INT	0	MUE	0	PRO	0	CON	0 (1)	ANT	0	ESC	0	COR	0
ESP	0	PRI	0	REV	0	SEM	0	OJO	0	LIB	0	GRA	0	DEM	0	EXP	0	ULT	Lv. 1

Robar	Normal	Escama de pez x1	Raro	Escama de dragón x1	Soborno	Guiles	9500	Objetos	Piedra Agua x3		
Objetos	Normal	Esfera de vigor x1	Raro	Esfera de vigor x1	Equipo	Índice	8/256	Espacios	1–3	Habilidades fijas	1–3
								Kimahri	-		
Arma	Penetración (Kimahri y Auron), Efecto Agua, Atq. físico +3% (excepto Yuna y Lulu), Atq. mágico +3% (Yuna y Lulu)										
Protección	Agua x 1/2, VIT +5%					PH	560 (1120)	GUILES	200		

GURAMI JEFE

Localización	VIT	PM
Estadio de Luca	170 (340)	5

Fuerza	12	Def. física	1	Pod. mágico	1	Def. mágica	1	Elementos		Fuego	-	Rayo	x1,5
Rapidez	8	Suerte	0	Evasión	0	Puntería	25	Agua	-	Frío	-	Sanctus	-

Estados alterados		SUE	0	MUD	0	CEG	0	VEN	INM	PIE	INM	FRE	0	ZMB	0	RBR	0		
RMA	0	RCO	0	RES	0	INT	0	MUE	0	PRO	0	CON	INM	ANT	0	ESC	0	COR	0
ESP	0	PRI	0	REV	0	SEM	0	OJO	0	LIB	0	GRA	0	DEM	0	EXP	0	ULT	Lv. 1

Robar	Normal	-	Raro	-	Soborno	Guiles	-	Objetos	-		
Objetos	Normal	Esfera de vigor x1	Raro	Esfera de vigor x1	Equipo	Índice	-	Espacios	-	Habilidades fijas	-
								Kimahri	-		
Arma	Percer (Kimahri et Auron), Atq Feu, Atq Rayo, Atq Glace, Atq Eau, Atq Réminivit										
Protección	Déf Poison, PM +5%					PH	2 (3)	GUILES	20		

GUSANO DE ARENA

Localización	VIT	PM
Desierto de Sanubia	45000 (1432)	100

Fuerza	30	Def. física	5	Pod. mágico	28	Def. mágica	5	Elementos		Fuego	1/2	Rayo	-
Rapidez	8	Suerte	15	Evasión	0	Puntería	0	Agua	x1,5	Frío	x1,5	Sanctus	-

Estados alterados		SUE	80*	MUD	0	CEG	50	VEN	0 (10%)	PIE	INM	FRE	INM	ZMB	INM	RBR	50		
RMA	0	RCO	0	RES	0	INT	INM	MUE	INM	PRO	INM	CON	0 (5)	ANT	0	ESC	0	COR	0
ESP	0	PRI	0	REV	0	SEM	0	OJO	0	LIB	0	GRA	0	DEM	0	EXP	0	ULT	Lv. 1

Robar	Normal	Piedra negra x2	Raro	Fluido de salud x2	Soborno	Guiles	1125000	Objetos	Táctica triunfal x15		
Objetos	Normal	Esfera de habilidad x2	Raro	Esfera llave nv. 1 x1	Equipo	Índice	128/256	Espacios	2–4	Habilidades fijas	1–3
								Kimahri	-		
Arma	Penetración (Kimahri y Auron), Efecto Freno, Atq. físico +5% (excepto Yuna y Lulu), Atq. mágico +5% (Yuna y Lulu)										
Protección	VIT +10%, AutoPoción					PH	2000 (3000)	GUILES	1000		

*Inmune a Sueño cuando prepara su ataque Terremoto.





HALCÓN

Desierto de Sanubia	VIT	430 (645)	PM	42

Fuerza	16	Def. física	1	Pod. mágico	1	Def. mágica	1
Rapidez	26	Suerte	15	Evasión	15	Puntería	0

Elementos					
Fuego	x1,5	Rayo	-		
Agua	-	Frío	-	Sanctus	-

Estados alterados		SUE	20	MUD	20	CEG	20	VEN	0 (25%)	PIE	0	FRE	0	ZMB	0	RBR	0
RMA	0	RCO	0	RES	0	INT	0	MUE	0	PRO	0	CON	0 (1)	ANT	0	ESC	0	COR	0
ESP	0	PRI	0	REV	0	SEM	0	OJO	0	LIB	0	GRA	0	DEM	0	EXP	0	ULT	Lv. 1

Robar	Normal	Bomba de humo x1	Raro	Bomba de humo x2
Objetos	Normal	*	Raro	*

Soborno	Guiles	10750	Objetos	Omnifénix x2		
Equipo	Índice	8/256	Espacios	1–3	Habilidades fijas	1–3
			Kimahri	-		

Arma: Ojo penetrante, Penetración (Kimahri y Auron), Sembrar rapidez

Protección: Defensa Ceguera, Def. mágica +5%

PH 310 (620) **GUILES** 240

HARUMA

Ruinas Omega	VIT	13000 (13560)	PM	1

Fuerza	46	Def. física	1	Pod. mágico	1	Def. mágica	120
Rapidez	23	Suerte	15	Evasión	0	Puntería	0

Elementos					
Fuego	x1,5	Rayo	1/2		
Agua	1/2	Frío	1/2	Sanctus	-

Estados alterados		SUE	20	MUD	20	CEG	20	VEN	0 (25%)	PIE	0	FRE	0	ZMB	0	RBR	0
RMA	0	RCO	0	RES	0	INT	0	MUE	0	PRO	0	CON	0 (1)	ANT	0	ESC	0	COR	0
ESP	0	PRI	0	REV	0	SEM	0	OJO	INM	LIB	INM	GRA	0	DEM	0	EXP	0	ULT	Lv. 1

Robar	Normal	Remedio hypello x3	Raro	Piedra negra x2
Objetos	Normal	Esfera de vigor x1	Raro	Esfera de vigor x2

Soborno	Guiles	325000	Objetos	Piedra suprema x20		
Equipo	Índice	8/256	Espacios	2–4	Habilidades fijas	1–3
			Kimahri	-		

Arma: Penetración (Kimahri y Auron), Efecto Fuego, Efecto Rayo, Efecto Agua, Efecto Frío, Sembrar fuerza

Protección: Defensa Locura, Defensa Locura +

PH 5300 (10600) **GUILES** 1030

HIPERIA

Camino de Miihen	VIT	180 (270)	PM	35

Fuerza	15	Def. física	1	Pod. mágico	1	Def. mágica	120
Rapidez	13	Suerte	15	Evasión	7	Puntería	0

Elementos					
Fuego	1/2	Rayo	-		
Agua	-	Frío	x1,5	Sanctus	-

Estados alterados		SUE	20	MUD	20	CEG	20	VEN	0 (25%)	PIE	0	FRE	0	ZMB	0	RBR	0
RMA	0	RCO	0	RES	0	INT	0	MUE	0	PRO	0	CON	0 (1)	ANT	0	ESC	0	COR	0
ESP	0	PRI	0	REV	0	SEM	0	OJO	0	LIB	0	GRA	0	DEM	0	EXP	0	ULT	Lv. 1

Robar	Normal	Aguja de oro x1	Raro	Granada pétrea x1
Objetos	Normal	Esfera de agilidad x1	Raro	Esfera de vigor x1

Soborno	Guiles	4500	Objetos	Granada pétrea x3		
Equipo	Índice	8/256	Espacios	1–2	Habilidades fijas	1–2
			Kimahri	-		

Arma: Penetración (Kimahri y Auron), Efecto Fuego, Efecto Rayo, Efecto Agua, Efecto Frío, Sembrar rapidez

Protección: Defensa Freno, Def. física +3%

PH 24 (48) **GUILES** 46

IGNITIO

Ruinas Omega	VIT	20000 (13560)	PM	180

Fuerza	40	Def. física	60	Pod. mágico	32	Def. mágica	20
Rapidez	28	Suerte	15	Evasión	0	Puntería	0

Elementos					
Fuego	ABS	Rayo	-		
Agua	-	Frío	-	Sanctus	-

Estados alterados		SUE	INM	MUD	20	CEG	20	VEN	0 (25%)	PIE	120	FRE	0	ZMB	0	RBR	0
RMA	0	RCO	0	RES	0	INT	INM	MUE	120	PRO	0	CON	0 (3)	ANT	0	ESC	0	COR	0
ESP	0	PRI	0	REV	0	SEM	0	OJO	INM	LIB	INM	GRA	0	DEM	0	EXP	INM	ULT	Lv. 1

Robar	Normal	Piedra Fuego x3	Raro	Piedra Fuego x4
Objetos	Normal	Esfera de magia x1	Raro	Esfera llave nv. 1 x1

Soborno	Guiles	500000	Objetos	Piedra de luz x36		
Equipo	Índice	8/256	Espacios	3–4	Habilidades fijas	1–2
			Kimahri	Kamikaze		

Arma: Penetración (Kimahri y Auron), Efecto Fuego, Sembrar fuerza

Protección: Inmune al Fuego, Absorbe Fuego

PH 3200 (6400) **GUILES** 970

IGUION

Bosque de Macalania	VIT	370 (555)	PM	70

Fuerza	23	Def. física	1	Pod. mágico	1	Def. mágica	120
Rapidez	19	Suerte	15	Evasión	8	Puntería	0

Elementos					
Fuego	1/2	Rayo	-		
Agua	1/2	Frío	x1,5	Sanctus	-

Estados alterados		SUE	20	MUD	20	CEG	20	VEN	0 (25%)	PIE	0	FRE	0	ZMB	0	RBR	0
RMA	0	RCO	0	RES	0	INT	0	MUE	0	PRO	0	CON	0 (1)	ANT	0	ESC	0	COR	0
ESP	0	PRI	0	REV	0	SEM	0	OJO	0	LIB	0	GRA	0	DEM	0	EXP	0	ULT	Lv. 1

Robar	Normal	Aguja de oro x1	Raro	Granada pétrea x1
Objetos	Normal	Esfera de agilidad x1	Raro	Esfera de vigor x1

Soborno	Guiles	9250	Objetos	Granada pétrea x5		
Equipo	Índice	8/256	Espacios	1–3	Habilidades fijas	1–3
			Kimahri	-		

Arma: Penetración (Kimahri y Auron), Efecto Fuego, Efecto Rayo, Efecto Agua, Efecto Frío, Sembrar rapidez

Protección: Defensa Freno, Def. física +5%

PH 240 (480) **GUILES** 138

IGUION ALBINO

Canal de la Purgación con Yuna	VIT	550 (825)	PM	1

Fuerza	24	Def. física	1	Pod. mágico	1	Def. mágica	120
Rapidez	21	Suerte	15	Evasión	9	Puntería	0

Elementos					
Fuego	1/2	Rayo	-		
Agua	1/2	Frío	x1,5	Sanctus	-

Estados alterados		SUE	20	MUD	20	CEG	20	VEN	0 (25%)	PIE	0	FRE	0	ZMB	0	RBR	0
RMA	0	RCO	0	RES	0	INT	0	MUE	0	PRO	0	CON	0 (1)	ANT	0	ESC	0	COR	0
ESP	0	PRI	0	REV	0	SEM	0	OJO	0	LIB	0	GRA	0	DEM	0	EXP	0	ULT	Lv. 1

Robar	Normal	Aguja de oro x1	Raro	Granada pétrea x1
Objetos	Normal	Esfera de agilidad x1	Raro	Esfera de vigor x1

Soborno	Guiles	13750	Objetos	Granada pétrea x6		
Equipo	Índice	8/256	Espacios	1–3	Habilidades fijas	1–3
			Kimahri	-		

Arma: Penetración (Kimahri y Auron), Efecto Fuego, Efecto Rayo, Efecto Agua, Efecto Frío, Atq. físico +3% (excepto Yuna y Lulu), Atq. físico +5% (excepto Yuna y Lulu), Atq. mágico +3% (Yuna y Lulu), Atq. mágico +5% (Yuna y Lulu)

Protección: Defensa Freno, Def. física +5%

PH 240 (480) **GUILES** 300

*Esfera de agilidad x1, Remedio albhed x1

JAULA ALBHED

Río de la Luna	VIT	4000 (600)	PM	10

Fuerza	23	Def. física	1	Pod. mágico	15	Def. mágica	1	Elementos	Fuego	1/2	Rayo	x1,5
Rapidez	15	Suerte	15	Evasión	0	Puntería	30	Agua 1/2	Frío	1/2	Sanctus	1/2

Estados alterados				SUE	INM	MUD	INM	CEG	INM	VEN	INM	PIE	INM	FRE	0	ZMB	INM	RBR	0
RMA	0	RCO	0	RES	0	INT	0	MUE	INM	PRO	50	CON	INM	ANT	0	ESC	0	COR	0
ESP	0	PRI	0	REV	INM	SEM	0	OJO	0	LIB	0	GRA	0	DEM	0	EXP	INM	ULT	Lv. 4

Robar	Normal	Poción x1	Raro	Poción x1	Soborno	Guiles	-	Objetos	-		
Objetos	Normal	Omnifénix x1	Raro	Omnifénix x2	Equipo	Índice	255/256	Espacios	1–3	Habilidades fijas	1–3

Arma	Penetración (Kimahri y Auron), Efecto Fuego, Efecto Rayo, Efecto Agua, Efecto Frío	Kimahri	-		
Protección	AntiFuego en apuros, AntiRayo en apuros, AntiAgua en apuros, AntiFrío en apuros	PH	660 (990)	GUILES	2400

JOSGUEIN

Ruinas marinas	VIT	32767	PM	128

Fuerza	36	Def. física	50	Pod. mágico	40	Def. mágica	50	Elementos	Fuego	x1,5	Rayo	x1,5
Rapidez	48	Suerte	15	Evasión	0	Puntería	50	Agua x1,5	Frío	x1,5	Sanctus	x1,5

Estados alterados				SUE	INM	MUD	INM	CEG	INM	VEN	95 (10%)	PIE	INM	FRE	INM	ZMB	INM	RBR	INM
RMA	INM	RCO	INM	RES	INM	INT	INM	MUE	INM	PRO	INM	CON	INM	ANT	0	ESC	0	COR	0
ESP	0	PRI	0	REV	0	SEM	0	OJO	0	LIB	INM	GRA	INM	DEM	INM	EXP	INM	ULT	Lv. 4

Robar	Normal	-	Raro	-	Soborno	Guiles	-	Objetos	-		
Objetos	Normal	-	Raro	-	Equipo	Índice	-	Espacios	-	Habilidades fijas	-

Arma	-	Kimahri	-		
Protección	-	PH	0 (0)	GUILES	0

JOSGUEIN

Templo de Baaj	VIT	32767 (32767)	PM	128

Fuerza	36	Def. física	50	Pod. mágico	40	Def. mágica	50	Elementos	Fuego	x1,5	Rayo	x1,5
Rapidez	48	Suerte	15	Evasión	0	Puntería	50	Agua x1,5	Frío	x1,5	Sanctus	x1,5

Estados alterados				SUE	INM	MUD	INM	CEG	INM	VEN	95 (10%)	PIE	INM	FRE	INM	ZMB	INM	RBR	INM
RMA	INM	RCO	INM	RES	INM	INT	INM	MUE	INM	PRO	INM	CON	INM	ANT	0	ESC	0	COR	0
ESP	0	PRI	0	REV	0	SEM	0	OJO	0	LIB	INM	GRA	INM	DEM	INM	EXP	INM	ULT	Lv. 4

Robar	Normal	Piedra Agua x1	Raro	Piedra Agua x2	Soborno	Guiles	-	Objetos	-		
Objetos	Normal	Esfera de vigor x2	Raro	Esfera de vigor x2	Equipo	Índice	255/256	Espacios	2–3	Habilidades fijas	1

Arma	Ningún encuentro	Kimahri	-		
Protección	AutoEspejo	PH	4200 (6300)	GUILES	1000

KIMAHRI

Isla Besaid	VIT	750 (300)	PM	10

Fuerza	10	Def. física	15	Pod. mágico	8	Def. mágica	5	Elementos	Fuego	-	Rayo	-
Rapidez	15	Suerte	15	Evasión	0	Puntería	10	Agua -	Frío	-	Sanctus	-

Estados alterados				SUE	0	MUD	0	CEG	0	VEN	0 (25%)	PIE	0	FRE	0	ZMB	0	RBR	0
RMA	0	RCO	0	RES	0	INT	INM	MUE	0	PRO	0	CON	0 (3)	ANT	0	ESC	0	COR	0
ESP	0	PRI	0	REV	0	SEM	0	OJO	INM	LIB	INM	GRA	0	DEM	0	EXP	INM	ULT	Lv. 4

Robar	Normal	-	Raro	-	Soborno	Guiles	-	Objetos	-		
Objetos	Normal	Esfera de habilidad x2	Raro	Esfera de habilidad x2	Equipo	Índice	255/256	Espacios	1–2	Habilidades fijas	1–2

Arma	Ojo penetrante, Penetración (Kimahri y Auron)	Kimahri	-		
Protección	Def. física +5%	PH	3 (4)	GUILES	100

KRIK

Ruinas sumergidas	VIT	1500 (400)	PM	5

Fuerza	14	Def. física	1	Pod. mágico	1	Def. mágica	1	Elementos	Fuego	-	Rayo	-
Rapidez	4	Suerte	15	Evasión	0	Puntería	50	Agua -	Frío	-	Sanctus	-

Estados alterados				SUE	INM	MUD	0	CEG	0	VEN	INM	PIE	0	FRE	0	ZMB	0	RBR	0
RMA	0	RCO	0	RES	0	INT	0	MUE	0	PRO	0	CON	0 (3)	ANT	0	ESC	0	COR	0
ESP	0	PRI	0	REV	0	SEM	0	OJO	INM	LIB	INM	GRA	0	DEM	0	EXP	0	ULT	Lv. 1

Robar	Normal	Granada x1	Raro	Granada x2	Soborno	Guiles	-	Objetos	-		
Objetos	Normal	Esfera de habilidad x2	Raro	Esfera de habilidad x2	Equipo	Índice	-	Espacios	-	Habilidades fijas	-

Arma	-	Kimahri	-		
Protección	-	PH	5 (7)	GUILES	50

KUSARIK

Llanura de los Rayos	VIT	445 (668)	PM	31

Fuerza	32	Def. física	1	Pod. mágico	35	Def. mágica	120	Elementos	Fuego	-	Rayo	-
Rapidez	7	Suerte	15	Evasión	0	Puntería	0	Agua x1,5	Frío	-	Sanctus	-

Estados alterados				SUE	20	MUD	20	CEG	20	VEN	0 (25%)	PIE	0	FRE	0	ZMB	0	RBR	0
RMA	0	RCO	0	RES	0	INT	0	MUE	0	PRO	0	CON	0 (1)	ANT	0	ESC	0	COR	0
ESP	0	PRI	0	REV	0	SEM	0	OJO	0	LIB	0	GRA	0	DEM	0	EXP	0	ULT	Lv. 1

Robar	Normal	Ultrapoción x1	Raro	Reloj de plata x1	Soborno	Guiles	11125	Objetos	Reloj de plata x20		
Objetos	Normal	Esfera de vigor x1	Raro	Esfera de vigor x1	Equipo	Índice	8/256	Espacios	1–3	Habilidades fijas	1–3

Arma	Penetración (Kimahri y Auron), Efecto Fuego, Efecto Rayo, Efecto Agua, Efecto Frío, Sembrar fuerza	Kimahri	-		
Protección	Defensa Freno, Def. física +5%	PH	92 (184)	GUILES	112





KUSPO

Localización	VIT	PM
Bosque de Macalania	2700 (1432)	5

Fuerza	20	Def. física	1	Pod. mágico	1	Def. mágica	1	Elementos	Fuego	-	Rayo	-
Rapidez	17	Suerte	15	Evasión	0	Puntería	0	Agua	-	Frío	-	Sanctus	-

Estados alterados																			
SUE	INM	MUD	20	CEG	50	VEN	INM	PIE	0	FRE	0	ZMB	0	RBR	0				
RMA	0	RCO	0	RES	0	INT	0	MUE	0	PRO	0	CON	0 (2)	ANT	0	ESC	0	COR	0
ESP	0	PRI	0	REV	0	SEM	0	OJO	0	LIB	0	GRA	0	DEM	0	EXP	0	ULT	Lv. 1

	Normal		Raro				
Robar	Ultrapoción x1		Omnipoción x1	Soborno	Guiles 67500	Objetos	Omnielixir x1
Objetos	Esfera de habilidad x1		Esfera de habilidad x2	Equipo	Índice 128/256	Espacios	1–3 Habilidades fijas 1–3

Arma	Penetración (Kimahri y Auron), Atq. físico +3% (excepto Yuna y Lulu), Atq. mágico +3% (Yuna y Lulu), Turbo en apuros	Kimahri -
Protección	Def. física +5%	PH 520 (780) · GUILES 220

LASCA

Localización	VIT	PM
Camino de Djose	400 (600)	15

Fuerza	22	Def. física	1	Pod. mágico	1	Def. mágica	120	Elementos	Fuego	-	Rayo	-
Rapidez	6	Suerte	15	Evasión	0	Puntería	0	Agua	x1,5	Frío	x1,5	Sanctus	-

Estados alterados																			
SUE	20	MUD	20	CEG	20	VEN	0 (25%)	PIE	0	FRE	0	ZMB	0	RBR	0				
RMA	0	RCO	0	RES	0	INT	0	MUE	0	PRO	0	CON	0 (1)	ANT	0	ESC	0	COR	0
ESP	0	PRI	0	REV	0	SEM	0	OJO	0	LIB	0	GRA	0	DEM	0	EXP	0	ULT	Lv. 1

	Normal		Raro				
Robar	Ultrapoción x1		Remedio hypello x1	Soborno	Guiles 10000	Objetos	Remedio hypello x16
Objetos	Esfera de vigor x1		Esfera de vigor x1	Equipo	Índice 8/256	Espacios	1–3 Habilidades fijas 1–3

Arma	Penetración (Kimahri y Auron), Efecto Fuego, Efecto Rayo, Efecto Agua, Efecto Frío, Sembrar fuerza	Kimahri -
Protección	Defensa Locura, Def. física +3%	PH 48 (96) · GUILES 97

LOBO DE NIEVES

Localización	VIT	PM
Lago Macalania	400 (600)	50

Fuerza	20	Def. física	1	Pod. mágico	1	Def. mágica	120	Elementos	Fuego	x1,5	Rayo	-
Rapidez	20	Suerte	15	Evasión	8	Puntería	0	Agua	-	Frío	-	Sanctus	-

Estados alterados																			
SUE	20	MUD	20	CEG	20	VEN	0 (25%)	PIE	0	FRE	0	ZMB	0	RBR	0				
RMA	0	RCO	0	RES	0	INT	0	MUE	0	PRO	0	CON	0 (1)	ANT	0	ESC	0	COR	0
ESP	0	PRI	0	REV	0	SEM	0	OJO	0	LIB	0	GRA	0	DEM	0	EXP	0	ULT	Lv. 1

	Normal		Raro				
Robar	Polvo somnífero x1		Polvo somnífero x2	Soborno	Guiles 10000	Objetos	Polvo somnífero x11
Objetos	Esfera de vigor x1		Esfera de vigor x1	Equipo	Índice 8/256	Espacios	1–3 Habilidades fijas 1–3

Arma	Penetración (Kimahri y Auron), Efecto Fuego, Efecto Rayo, Efecto Agua, Efecto Frío, Sembrar fuerza	Kimahri -
Protección	Defensa Mudez, Defensa Sueño, Def. mágica +5%	PH 300 (600) · GUILES 192

LOBO DEL DESIERTO

Localización	VIT	PM
Desierto de Sanubia	450 (675)	55

Fuerza	23	Def. física	1	Pod. mágico	1	Def. mágica	120	Elementos	Fuego	x1,5	Rayo	-
Rapidez	23	Suerte	15	Evasión	9	Puntería	0	Agua	-	Frío	x1,5	Sanctus	-

Estados alterados																			
SUE	20	MUD	20	CEG	20	VEN	0 (25%)	PIE	0	FRE	0	ZMB	0	RBR	0				
RMA	0	RCO	0	RES	0	INT	0	MUE	0	PRO	0	CON	0 (1)	ANT	0	ESC	0	COR	0
ESP	0	PRI	0	REV	0	SEM	0	OJO	0	LIB	0	GRA	0	DEM	0	EXP	0	ULT	Lv. 1

	Normal		Raro				
Robar	Polvo somnífero x2		Polvo somnífero x2	Soborno	Guiles 11250	Objetos	Polvo somnífero x12
Objetos	*		*	Equipo	Índice 8/256	Espacios	1–3 Habilidades fijas 1–3

Arma	Penetración (Kimahri y Auron), Efecto Fuego, Efecto Rayo, Efecto Agua, Efecto Frío, Sembrar fuerza	Kimahri -
Protección	Defensa Mudez, Defensa Sueño, Def. mágica +5%	PH 310 (620) · GUILES 225

MAESTRO TOMBERI

Localización	VIT	PM
Ruinas Omega	48000 (13560)	1

Fuerza	47	Def. física	10	Pod. mágico	52	Def. mágica	1	Elementos	Fuego	1/2	Rayo	1/2
Rapidez	18	Suerte	15	Evasión	0	Puntería	0	Agua	1/2	Frío	1/2	Sanctus	1/2

Estados alterados																			
SUE	99	MUD	INM	CEG	INM	VEN	INM	PIE	INM	FRE	INM	ZMB	INM	RBR	INM				
RMA	INM	RCO	INM	RES	INM	INT	INM	MUE	INM	PRO	INM	CON	0 (25)	ANT	0	ESC	0	COR	0
ESP	0	PRI	0	REV	0	SEM	0	OJO	0	LIB	0	GRA	0	DEM	INM	EXP	INM	ULT	Lv. 1

	Normal		Raro				
Robar	Fluido de magia x1		Tetraelemental x1	Soborno	Guiles 1200000	Objetos	Péndulo x3
Objetos	Esfera de vigor x1		Esfera warp x1	Equipo	Índice 128/256	Espacios	3–4 Habilidades fijas 0–2

Arma	Penetración (Kimahri y Auron), Efecto Muerte +, Efecto Freno +	Kimahri -
Protección	Defensa Muerte, Defensa Muerte +	PH 20000 (30000) · GUILES 2400

MAFÚ

Localización	VIT	PM
Lago Macalania	710 (1065)	25

Fuerza	29	Def. física	1	Pod. mágico	1	Def. mágica	120	Elementos	Fuego	-	Rayo	x1,5
Rapidez	9	Suerte	15	Evasión	0	Puntería	0	Agua	-	Frío	x1,5	Sanctus	-

Estados alterados																			
SUE	20	MUD	20	CEG	20	VEN	0 (25%)	PIE	0	FRE	0	ZMB	0	RBR	0				
RMA	0	RCO	0	RES	0	INT	0	MUE	0	PRO	0	CON	0 (1)	ANT	0	ESC	0	COR	0
ESP	0	PRI	0	REV	0	SEM	0	OJO	0	LIB	0	GRA	0	DEM	0	EXP	0	ULT	Lv. 1

	Normal		Raro				
Robar	Ultrapoción x1		Remedio hypello x1	Soborno	Guiles 17750	Objetos	Remedio hypello x28
Objetos	Esfera de vigor x1		Esfera de vigor x1	Equipo	Índice 8/256	Espacios	1–3 Habilidades fijas 1–3

Arma	Penetración (Kimahri y Auron), Efecto Fuego, Efecto Rayo, Efecto Agua, Efecto Frío, Sembrar fuerza	Kimahri -
Protección	Defensa Locura, Def. física +5%	PH 300 (600) · GUILES 172

*Esfera de vigor x1, Remedio albhed x1



MAL BERNARDO

Monte Gagazet	VIT	1800 (2700)	PM	75

Fuerza	32	Def. física	1	Pod. mágico	1	Def. mágica	180	Elementos	Fuego	x1,5	Rayo	-
Rapidez	32	Suerte	15	Evasión	11	Puntería	0	Agua	-	Frío	-	Sanctus	-

Estados alterados	SUE	20	MUD	20	CEG	20	VEN	0 (25%)	PIE	0	FRE	0	ZMB	0	RBR	0
RMA 0	RCO	0	RES	0	INT	0	MUE	0	PRO	0	CON	0 (1)	ANT	0	ESC	0	COR	0
ESP 0	PRI	0	REV	0	SEM	0	OJO	0	LIB	0	GRA	0	DEM	0	EXP	0	ULT	Lv. 1

Robar	Normal	Polvo onírico x2	Raro	Polvo onírico x3	Soborno	Guiles	45000	Objetos	Polvo onírico x20		
Objetos	Normal	Esfera de vigor x1	Raro	Esfera de vigor x1	Equipo	Índice	8/256	Espacios	2–3	Habilidades fijas	1–3
								Kimahri	-		

Arma	Penetración (Kimahri y Auron), Efecto Fuego, Efecto Rayo, Efecto Agua, Efecto Frío, Sembrar fuerza, Atq. físico +3%, Atq. mágico +3%.				
Protección	Defensa Mudez, Defensa Sueño	PH	820 (1640)	GUILES	880



MANDRÁGORA

Monte Gagazet	VIT	31000 (5384)	PM	120

Fuerza	34	Def. física	12	Pod. mágico	40	Def. mágica	15	Elementos	Fuego	x1,5	Rayo	-
Rapidez	13	Suerte	15	Evasión	0	Puntería	0	Agua	ABS	Frío	-	Sanctus	-

Estados alterados	SUE	80	MUD	95	CEG	INM	VEN	25 (5%)	PIE	25	FRE	INM	ZMB	INM	RBR	0
RMA 0	RCO	0	RES	0	INT	INM	MUE	50	PRO	INM	CON	0 (3)	ANT	0	ESC	0	COR	0
ESP 0	PRI	0	REV	0	SEM	0	OJO	0	LIB	0	GRA	0	DEM	0	EXP	0	ULT	Lv. 1

Robar	Normal	Panacea x2	Raro	Panacea x3	Soborno	Guiles	775000	Objetos	Esfera de retorno x24		
Objetos	Normal	Esfera de magia x1	Raro	Esfera de magia x1	Equipo	Índice	128/256	Espacios	2–3	Habilidades fijas	1–3
								Kimahri	-		

Arma	Penetración (Kimahri y Auron), Efecto Veneno, Atq. físico +5% (excepto Yuna y Lulu), Atq. mágico +5% (Yuna y Lulu)				
Protección	Defensa Ceguera, Defensa Mudez, Defensa Sueño, Defensa Veneno, Defensa Piedra, Defensa Confu, Defensa Locura	PH	6230 (9345)	GUILES	1200



MÁSCARA

Llanura de los Rayos	VIT	1498 (924)	PM	1000

Fuerza	10	Def. física	40	Pod. mágico	19	Def. mágica	45	Elementos	Fuego	-	Rayo	ABS
Rapidez	10	Suerte	15	Evasión	0	Puntería	0	Agua	x1,5	Frío	-	Sanctus	-

Estados alterados	SUE	INM	MUD	0	CEG	INM	VEN	INM	PIE	0	FRE	INM	ZMB	0	RBR	0
RMA 0	RCO	0	RES	0	INT	0	MUE	0	PRO	0	CON	0 (2)	ANT	0	ESC	0	COR	0
ESP 0	PRI	0	REV	0	SEM	0	OJO	0	LIB	0	GRA	0	DEM	0	EXP	0	ULT	Lv. 1

Robar	Normal	Manto de luna x1	Raro	Manto de luna x2	Soborno	Guiles	37450	Objetos	Púa exorcista x10		
Objetos	Normal	Esfera de habilidad x1	Raro	Esfera de habilidad x1	Equipo	Índice	60/256	Espacios	1–2	Habilidades fijas	1–2
								Kimahri	-		

Arma	Penetración (Kimahri y Auron), Efecto Rayo				
Protección	Rayo x 1/2	PH	262 (393)	GUILES	330



MÁSCARA B

Canal de la Purgación con Yuna	VIT	2222 (2108)	PM	1111

Fuerza	11	Def. física	40	Pod. mágico	24	Def. mágica	45	Elementos	Fuego	-	Rayo	x1,5
Rapidez	14	Suerte	15	Evasión	0	Puntería	0	Agua	ABS	Frío	-	Sanctus	-

Estados alterados	SUE	INM	MUD	20	CEG	20	VEN	INM	PIE	INM	FRE	0	ZMB	INM	RBR	0
RMA 0	RCO	0	RES	0	INT	0	MUE	INM	PRO	0	CON	0 (2)	ANT	0	ESC	0	COR	0
ESP 0	PRI	0	REV	0	SEM	0	OJO	0	LIB	0	GRA	0	DEM	0	EXP	0	ULT	Lv. 1

Robar	Normal	Escama de pez x2	Raro	Escama de dragón x2	Soborno	Guiles	55550	Objetos	Piedra Agua x14		
Objetos	Normal	Esfera de habilidad x1	Raro	Esfera de habilidad x1	Equipo	Índice	60/256	Espacios	1–3	Habilidades fijas	1–2
								Kimahri	-		

Arma	Penetración (Kimahri y Auron), Efecto Sueño				
Protección	Defensa Sueño, Def. mágica +5%	PH	1850 (2775)	GUILES	620



MEICH

Ruinas Omega	VIT	18000 (13560)	PM	59

Fuerza	35	Def. física	55	Pod. mágico	1	Def. mágica	10	Elementos	Fuego	-	Rayo	-
Rapidez	39	Suerte	15	Evasión	0	Puntería	0	Agua	-	Frío	-	Sanctus	-

Estados alterados	SUE	INM	MUD	20	CEG	95	VEN	INM	PIE	0	FRE	0	ZMB	0	RBR	INM
RMA 0	RCO	0	RES	0	INT	0	MUE	0	PRO	0	CON	0 (3)	ANT	0	ESC	0	COR	0
ESP 0	PRI	0	REV	0	SEM	0	OJO	INM	LIB	INM	GRA	0	DEM	0	EXP	0	ULT	Lv. 1

Robar	Normal	Ultrapoción x2	Raro	Pócima de salud x1	Soborno	Guiles	450000	Objetos	Pluma de chocobo x60		
Objetos	Normal	Esfera de magia x1	Raro	Esfera llave nv. 3 x1	Equipo	Índice	128/256	Espacios	2–4	Habilidades fijas	1–3
								Kimahri	-		

Arma	Penetración (Kimahri y Auron), Atq. físico +5% (excepto Yuna y Lulu), Atq. mágico +5% (Yuna y Lulu), Turbo en apuros				
Protección	Def. física +10%, Def. física +20%	PH	8300 (12450)	GUILES	1450



MÍMICO

Ruinas Omega	VIT	60000 (13560)	PM	10

Fuerza	54	Def. física	1	Pod. mágico	26	Def. mágica	1	Elementos	Fuego	-	Rayo	-
Rapidez	25	Suerte	15	Evasión	0	Puntería	0	Agua	-	Frío	-	Sanctus	-

Estados alterados	SUE	INM	MUD	INM	CEG	INM	VEN	INM	PIE	INM	FRE	INM	ZMB	INM	RBR	INM
RMA INM	RCO	INM	RES	INM	INT	INM	MUE	INM	PRO	INM	CON	0 (5)	ANT	INM	ESC	0	COR	0
ESP 0	PRI	INM	REV	0	SEM	0	OJO	INM	LIB	INM	GRA	0	DEM	INM	EXP	0	ULT	Lv. 1

Robar	Normal	-	Raro	-	Soborno	Guiles	-	Objetos	-		
Objetos	Normal	-	Raro	-	Equipo	Índice	-	Espacios	-	Habilidades fijas	-
								Kimahri	-		

Arma	-				
Protección	-	PH	0 (0)	GUILES	50000





MÍMICO

Localización	VIT	PM
Ruinas Omega	40000 (13560)	10

Fuerza	33	Def. física	150	Pod. mágico	38	Def. mágica	150
Rapidez	29	Suerte	15	Evasión	0	Puntería	0

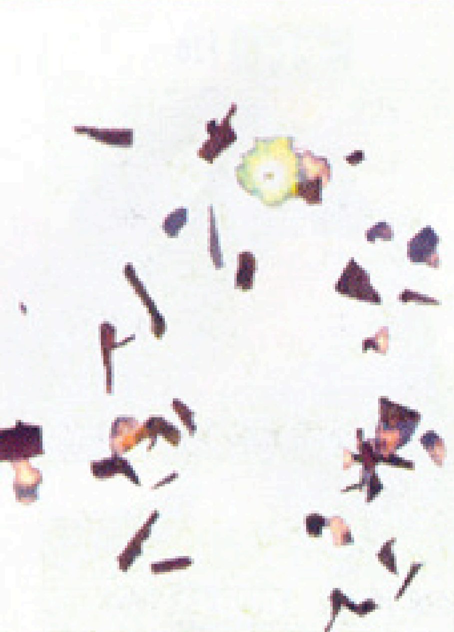
Elementos					
		Fuego	-	Rayo	-
Agua	-	Frío	-	Sanctus	-

Estados alterados															
SUE	INM	MUD	INM	CEG	INM	VEN	INM	PIE	INM	FRE	INM	ZMB	INM	RBR	INM
RMA	INM	RCO	INM	RES	INM	INT	INM	MUE	INM	PRO	INM	CON	0 (5)	ANT	INM
ESC	0	COR	0	ESP	0	PRI	INM	REV	0	SEM	0	OJO	INM	LIB	INM
GRA	0	DEM	INM	EXP	0	ULT	Lv. 1								

	Normal	Raro
Robar	-	-
Objetos	-	-

Soborno Guiles - | Objetos -
Equipo Índice - | Espacios - | Habilidades fijas -
Kimahri -

Arma -
Protección -
PH 0 (0) **GUILES** 50000



MÍMICO

Localización	VIT	PM
Ruinas Omega	40000 (13560)	10

Fuerza	42	Def. física	255	Pod. mágico	12	Def. mágica	1
Rapidez	22	Suerte	15	Evasión	0	Puntería	0

Elementos					
		Fuego	-	Rayo	-
Agua	-	Frío	-	Sanctus	-

Estados alterados															
SUE	INM	MUD	INM	CEG	INM	VEN	INM	PIE	INM	FRE	INM	ZMB	INM	RBR	INM
RMA	INM	RCO	INM	RES	INM	INT	INM	MUE	INM	PRO	INM	CON	0 (5)	ANT	INM
ESC	0	COR	0	ESP	0	PRI	INM	REV	0	SEM	0	OJO	INM	LIB	INM
GRA	0	DEM	INM	EXP	0	ULT	Lv. 1								

	Normal	Raro
Robar	-	-
Objetos	-	-

Soborno Guiles - | Objetos -
Equipo Índice - | Espacios - | Habilidades fijas -
Kimahri -

Arma -
Protección -
PH 0 (0) **GUILES** 50000



MÍMICO

Localización	VIT	PM
Ruinas Omega	40000 (13560)	10

Fuerza	42	Def. física	1	Pod. mágico	58	Def. mágica	255
Rapidez	22	Suerte	15	Evasión	0	Puntería	0

Elementos					
		Fuego	1/2	Rayo	1/2
Agua	1/2	Frío	1/2	Sanctus	1/2

Estados alterados															
SUE	INM	MUD	INM	CEG	INM	VEN	INM	PIE	INM	FRE	INM	ZMB	INM	RBR	INM
RMA	INM	RCO	INM	RES	INM	INT	INM	MUE	INM	PRO	INM	CON	0 (5)	ANT	INM
ESC	0	COR	0	ESP	0	PRI	INM	REV	0	SEM	0	OJO	INM	LIB	INM
GRA	0	DEM	INM	EXP	0	ULT	Lv. 1								

	Normal	Raro
Robar	-	-
Objetos	-	-

Soborno Guiles - | Objetos -
Equipo Índice - | Espacios - | Habilidades fijas -
Kimahri -

Arma -
Protección -
PH 0 (0) **GUILES** 50000



MOLBOL

Localización	VIT	PM
Llanura de la Calma, Cueva del orador robado	27000 (4060)	1

Fuerza	32	Def. física	1	Pod. mágico	32	Def. mágica	1
Rapidez	10	Suerte	15	Evasión	0	Puntería	0

Elementos					
		Fuego	x1,5	Rayo	-
Agua	INM	Frío	INM	Sanctus	-

Estados alterados															
SUE	INM	MUD	INM	CEG	INM	VEN	INM	PIE	INM	FRE	INM	ZMB	INM	RBR	0
RMA	0	RCO	0	RES	0	INT	INM	MUE	INM	PRO	0	CON	0 (3)	ANT	0
ESC	0	COR	0	ESP	0	PRI	INM	REV	0	SEM	0	OJO	0	LIB	0
GRA	0	DEM	0	EXP	0	ULT	Lv. 2								

	Normal	Raro
Robar	Panacea x1	Panacea x1
Objetos	Esfera de magia x2	Esfera de magia x2

Soborno Guiles 675000 | Objetos Alas misteriosas x4
Equipo Índice 128/256 | Espacios 2–4 | Habilidades fijas 1–3
Kimahri Aliento fétido

Arma Penetración (Kimahri y Auron), Efecto Ceguera, Efecto Mudez, Efecto Sueño, Efecto Veneno
Protección Defensa Ceguera, Defensa Mudez, Defensa Sueño, Defensa Veneno, Defensa Piedra, Defensa Confu, Defensa Locura
PH 2200 (3300) **GUILES** 1500



MONJE GUERRERO

Localización	VIT	PM
Bevelle	1400 (2100)	20

Fuerza	20	Def. física	1	Pod. mágico	20	Def. mágica	1
Rapidez	19	Suerte	15	Evasión	0	Puntería	0

Elementos					
		Fuego	-	Rayo	-
Agua	-	Frío	-	Sanctus	-

Estados alterados															
SUE	50	MUD	INM	CEG	95	VEN	25 (25%)	PIE	25	FRE	0	ZMB	25	RBR	INM
RMA	INM	RCO	0	RES	0	INT	0	MUE	0	PRO	INM	CON	0 (1)	ANT	0
ESC	0	COR	0	ESP	0	PRI	0	REV	0	SEM	0	OJO	0	LIB	0
GRA	0	DEM	0	EXP	0	ULT	Lv. 1								

	Normal	Raro
Robar	Ultrapoción x2	Sal purificante x1
Objetos	Esfera de habilidad x1	Esfera de habilidad x1

Soborno Guiles - | Objetos -
Equipo Índice 8/256 | Espacios 1–3 | Habilidades fijas 1–3
Kimahri -

Arma Penetración (Kimahri y Auron), Atq. físico +5%, Contramagia
Protección Defensa Muerte, Def. mágica +5%
PH 420 (840) **GUILES** 460



MONJE GUERRERO

Localización	VIT	PM
Bevelle	1400 (2100)	20

Fuerza	20	Def. física	1	Pod. mágico	20	Def. mágica	1
Rapidez	17	Suerte	15	Evasión	0	Puntería	0

Elementos					
		Fuego	-	Rayo	-
Agua	-	Frío	-	Sanctus	-

Estados alterados															
SUE	50	MUD	INM	CEG	95	VEN	25 (25%)	PIE	25	FRE	0	ZMB	25	RBR	INM
RMA	INM	RCO	0	RES	0	INT	0	MUE	0	PRO	INM	CON	0 (1)	ANT	0
ESC	0	COR	0	ESP	0	PRI	0	REV	0	SEM	0	OJO	0	LIB	0
GRA	0	DEM	0	EXP	0	ULT	Lv. 1								

	Normal	Raro
Robar	Ultrapoción x2	Sal purificante x1
Objetos	Esfera de habilidad x1	Esfera de habilidad x1

Soborno Guiles - | Objetos -
Equipo Índice 8/256 | Espacios 1–3 | Habilidades fijas 1–3
Kimahri -

Arma Penetración (Kimahri y Auron), Atq. físico +5%, Contramagia
Protección Defensa Muerte, Def. mágica +5%
PH 420 (840) **GUILES** 460





MONJE REDIVIVO

Recinto de Yevon	VIT	3300 (4950)	PM	1

Fuerza	28	Def. física	40	Pod. mágico	33	Def. mágica	40	Elementos		Fuego	-	Rayo	-
Rapidez	22	Suerte	15	Evasión	0	Puntería	0	Agua	-	Frío	-	Sanctus	-

Estados alterados		SUE 80	MUD INM	CEG 95	VEN 50 (25%)	PIE 50	FRE INM	ZMB *	RBR INM
RMA INM	RCO 0	RES 0	INT INM	MUE INM	PRO INM	CON 0 (15)	ANT 0	ESC 0	COR 0
ESP 0	PRI 0	REV 0	SEM 0	OJO 0	LIB 0	GRA 0	DEM INM	EXP 0	ULT Lv. 1

Robar	Normal	Vela de la vida x2	Raro	Sal purificante x1	Soborno	Guiles	-	Objetos	-		
Objetos	Normal	Esfera de habilidad x1	Raro	Esfera de habilidad x1	Equipo	Índice	8/256	Espacios	1–3	Habilidades fijas	1–3
								Kimahri	-		

Arma	Penetración (Kimahri y Auron), Atq. físico +5%, Contramagia
Protección	Defensa Zombi, Def. mágica +5%

PH 1200 (2400) **GUILES** 540



MONJE REDIVIVO

Recinto de Yevon	VIT	3300 (4950)	PM	1

Fuerza	28	Def. física	40	Pod. mágico	33	Def. mágica	40	Elementos		Fuego	-	Rayo	-
Rapidez	22	Suerte	15	Evasión	0	Puntería	0	Agua	-	Frío	-	Sanctus	-

Estados alterados		SUE 80	MUD INM	CEG 95	VEN 50 (25%)	PIE 50	FRE INM	ZMB *	RBR INM
RMA INM	RCO 0	RES 0	INT INM	MUE INM	PRO INM	CON 0 (15)	ANT 0	ESC 0	COR 0
ESP 0	PRI 0	REV 0	SEM 0	OJO 0	LIB 0	GRA 0	DEM INM	EXP 0	ULT Lv. 1

Robar	Normal	Vela de la vida x2	Raro	Sal purificante x1	Soborno	Guiles	-	Objetos	-		
Objetos	Normal	Esfera de habilidad x1	Raro	Esfera de habilidad x1	Equipo	Índice	8/256	Espacios	1–3	Habilidades fijas	1–3
								Kimahri	-		

Arma	Penetración (Kimahri y Auron), Atq. físico +5%, Contramagia
Protección	Defensa Zombi, Def. mágica +5%

PH 1200 (2400) **GUILES** 540



MONOLITO DIABÓLICO

Sinh, Ruinas Omega	VIT	45000 (13560)	PM	9999

Fuerza	33	Def. física	1	Pod. mágico	99	Def. mágica	1	Elementos		Fuego	1/2	Rayo	1/2
Rapidez	18	Suerte	15	Evasión	0	Puntería	0	Agua	1/2	Frío	1/2	Sanctus	x1,5

Estados alterados		SUE INM	MUD 50	CEG 50	VEN INM	PIE INM	FRE 0	ZMB INM	RBR 50
RMA 0	RCO 0	RES 0	INT 0	MUE INM	PRO INM	CON 0 (10)	ANT 0	ESC 0	COR 0
ESP 0	PRI 0	REV 0	SEM 0	OJO 0	LIB 0	GRA 0	DEM 0	EXP 0	ULT Lv. 1

Robar	Normal	Granada pétrea x2	Raro	Granada pétrea x2	Soborno	Guiles	1125000	Objetos	Esfera llave nv. 3 x40		
Objetos	Normal	Esfera de magia x2	Raro	Esfera llave nv. 3 x2	Equipo	Índice	128/256	Espacios	2–4	Habilidades fijas	1–3
								Kimahri	-		

Arma	Penetración (Kimahri y Auron), Efecto Piedra, Efecto Piedra +
Protección	Defensa Piedra, Defensa Piedra +, Ningún encuentro

PH 11000 (16500) **GUILES** 1470



MOSQUITO

Camino de Djose	VIT	200 (300)	PM	10

Fuerza	13	Def. física	1	Pod. mágico	1	Def. mágica	1	Elementos		Fuego	-	Rayo	-
Rapidez	15	Suerte	15	Evasión	12	Puntería	0	Agua	-	Frío	x1,5	Sanctus	-

Estados alterados		SUE 20	MUD 20	CEG 20	VEN 0 (25%)	PIE 0	FRE 0	ZMB 0	RBR 0
RMA 0	RCO 0	RES 0	INT 0	MUE 0	PRO 0	CON 0 (1)	ANT 0	ESC 0	COR 0
ESP 0	PRI 0	REV 0	SEM 0	OJO 0	LIB 0	GRA 0	DEM 0	EXP 0	ULT Lv. 1

Robar	Normal	Antídoto x1	Raro	Colmillo venenoso x1	Soborno	Guiles	5000	Objetos	Colmillo venenoso x2		
Objetos	Normal	Esfera de agilidad x1	Raro	Esfera de agilidad x1	Equipo	Índice	8/256	Espacios	1–3	Habilidades fijas	1–3
								Kimahri	-		

Arma	Penetración (Kimahri y Auron), Efecto Fuego, Efecto Rayo, Efecto Agua, Efecto Frío, Sembrar rapidez, Atq. físico +3% (excepto Yuna y Lulu), Atq. mágico +3% (Yuna y Lulu).
Protección	Defensa Veneno, PM +5%

PH 40 (80) **GUILES** 62



MULFÚ

Bosque de Macalania	VIT	580 (870)	PM	20

Fuerza	25	Def. física	1	Pod. mágico	1	Def. mágica	120	Elementos		Fuego	x1,5	Rayo	x1,5
Rapidez	7	Suerte	15	Evasión	0	Puntería	0	Agua	-	Frío	-	Sanctus	-

Estados alterados		SUE 20	MUD 20	CEG 20	VEN 0 (25%)	PIE 0	FRE 0	ZMB 0	RBR 0
RMA 0	RCO 0	RES 0	INT 0	MUE 0	PRO 0	CON 0 (1)	ANT 0	ESC 0	COR 0
ESP 0	PRI 0	REV 0	SEM 0	OJO 0	LIB 0	GRA 0	DEM 0	EXP 0	ULT Lv. 1

Robar	Normal	Ultrapoción x1	Raro	Remedio hypello x1	Soborno	Guiles	14500	Objetos	Remedio hypello x24		
Objetos	Normal	Esfera de vigor x1	Raro	Esfera de vigor x1	Equipo	Índice	8/256	Espacios	1–3	Habilidades fijas	1–3
								Kimahri	-		

Arma	Penetración (Kimahri y Auron), Efecto Fuego, Efecto Rayo, Efecto Agua, Efecto Frío, Sembrar fuerza
Protección	Defensa Locura, Def. física +5%

PH 240 (480) **GUILES** 165



MUSHUFUSHU

Desierto de Sanubia	VIT	680 (1020)	PM	38

Fuerza	36	Def. física	1	Pod. mágico	42	Def. mágica	120	Elementos		Fuego	1/2	Rayo	-
Rapidez	9	Suerte	15	Evasión	0	Puntería	0	Agua	-	Frío	x1,5	Sanctus	-

Estados alterados		SUE 20	MUD 20	CEG 20	VEN 0 (25%)	PIE 0	FRE 0	ZMB 0	RBR 0
RMA 0	RCO 0	RES 0	INT 0	MUE 0	PRO 0	CON 0 (1)	ANT 0	ESC 0	COR 0
ESP 0	PRI 0	REV 0	SEM 0	OJO 0	LIB 0	GRA 0	DEM 0	EXP 0	ULT Lv. 1

Robar	Normal	Ultrapoción x1	Raro	Reloj de plata x1	Soborno	Guiles	17000	Objetos	Reloj de oro x5		
Objetos	Normal	**	Raro	**	Equipo	Índice	8/256	Espacios	1–3	Habilidades fijas	1–3
								Kimahri	-		

Arma	Penetración (Kimahri y Auron), Efecto Fuego, Efecto Rayo, Efecto Agua, Efecto Frío, Sembrar fuerza
Protección	Defensa Freno, VIT +10%

PH 310 (620) **GUILES** 270

*En estado Zombi **Esfera de vigor x1, Remedio albhed x1





NEOSEYMOUR

Gran puente	VIT	36000 (3500)	PM	200

Fuerza	30	Def. física	1	Pod. mágico	25	Def. mágica	1	Elementos		Fuego	-	Rayo	-
Rapidez	21	Suerte	15	Evasión	0	Puntería	100	Agua	-	Frío	-	Sanctus	-

Estados alterados		SUE INM	MUD INM	CEG INM	VEN 50 (4%)	PIE INM	FRE INM	ZMB INM	RBR 0
RMA INM	RCO INM	RES INM	INT INM	MUE INM	PRO 0	CON INM	ANT 0	ESC 0	COR 0
ESP 0	PRI 0	REV 0	SEM 0	OJO 0	LIB 0	GRA INM	DEM INM	EXP INM	ULT Lv. 4

Robar	Normal	Tetraelemental x2	Raro	Tetraelemental x3	Soborno	Guiles	-	Objetos	-		
Objetos	Normal	Esfera llave nv. 2 x2	Raro	Esfera llave nv. 2 x2	Equipo	Índice	255/256	Espacios	2–3	Habilidades fijas	1–2
								Kimahri	-		

Arma	Penetración (Kimahri y Auron), Efecto Fuego, Efecto Rayo, Efecto Agua, Efecto Frío				
Protección	Escudo en apuros	PH	6300 (9450)	GUILES	3500



OCHÚ

Río de la Luna	VIT	7200 (924)	PM	35

Fuerza	22	Def. física	1	Pod. mágico	14	Def. mágica	1	Elementos		Fuego	x1,5	Rayo	-
Rapidez	6	Suerte	15	Evasión	0	Puntería	0	Agua	ABS	Frío	-	Sanctus	-

Estados alterados		SUE 20	MUD 20	CEG INM	VEN 100 (5%)	PIE 0	FRE 0	ZMB INM	RBR 0
RMA 0	RCO 0	RES 0	INT 0	MUE 0	PRO INM	CON 0 (2)	ANT 0	ESC 0	COR 0
ESP 0	PRI 0	REV 0	SEM 0	OJO 0	LIB 0	GRA 0	DEM 0	EXP 0	ULT Lv. 1

Robar	Normal	Panacea x1	Raro	Panacea x2	Soborno	Guiles	180000	Objetos	Panacea x70		
Objetos	Normal	Esfera de vigor x1	Raro	Esfera de magia x2	Equipo	Índice	128/256	Espacios	1–3	Habilidades fijas	1–3
								Kimahri	-		

Arma	Penetración (Kimahri y Auron), Efecto Veneno, Atq. físico +5% (excepto Yuna y Lulu), Atq. mágico +5% (Yuna y Lulu)				
Protección	Defensa Ceguera, Defensa Mudez, Defensa Sueño, Defensa Veneno, Defensa Piedra, Defensa Confu, Defensa Locura	PH	180 (270)	GUILES	520



OCHÚ EXTRAVIADO

Bosque de Kilika	VIT	4649 (800)	PM	39

Fuerza	15	Def. física	1	Pod. mágico	23	Def. mágica	1	Elementos		Fuego	x1,5	Rayo	-
Rapidez	8	Suerte	20	Evasión	0	Puntería	10	Agua	-	Frío	-	Sanctus	-

Estados alterados		SUE 0	MUD 0	CEG INM	VEN INM	PIE 0	FRE 0	ZMB 0	RBR 0
RMA 0	RCO 0	RES 0	INT 0	MUE 0	PRO INM	CON 0 (1)	ANT 0	ESC 0	COR 0
ESP 0	PRI 0	REV 0	SEM 0	OJO 0	LIB 0	GRA 0	DEM 0	EXP 0	ULT Lv. 1

Robar	Normal	Poción x1	Raro	Poción x1	Soborno	Guiles	116225	Objetos	Panacea x80		
Objetos	Normal	Esfera de PM x1	Raro	Esfera de VIT x1	Equipo	Índice	255/256	Espacios	1–3	Habilidades fijas	1–3
								Kimahri	-		

Arma	Penetración (Kimahri y Auron), Efecto Veneno, Atq. físico +5% (excepto Yuna y Lulu), Atq. mágico +5% (Yuna y Lulu)				
Protección	Defensa Ceguera, Defensa Mudez, Defensa Sueño, Defensa Veneno, Defensa Piedra, Defensa Confu, Defensa Locura	PH	40 (60)	GUILES	420



OGRO

Llanura de la Calma	VIT	9400 (4060)	PM	3

Fuerza	28	Def. física	1	Pod. mágico	1	Def. mágica	1	Elementos		Fuego	x1,5	Rayo	-
Rapidez	17	Suerte	15	Evasión	0	Puntería	0	Agua	-	Frío	-	Sanctus	-

Estados alterados		SUE 95	MUD 0	CEG 95	VEN 25 (25%)	PIE 25	FRE INM	ZMB 25	RBR INM
RMA 0	RCO 0	RES 0	INT 0	MUE 25	PRO 0	CON 0 (2)	ANT 0	ESC 0	COR 0
ESP 0	PRI 0	REV 0	SEM 0	OJO 0	LIB 0	GRA 0	DEM 0	EXP 0	ULT Lv. 1

Robar	Normal	Fluido de salud x1	Raro	Fluido de salud x2	Soborno	Guiles	235000	Objetos	Fluido de salud x50		
Objetos	Normal	Esfera de vigor x1	Raro	Esfera de vigor x1	Equipo	Índice	128/256	Espacios	1–2	Habilidades fijas	1–2
								Kimahri	-		

Arma	Penetración (Kimahri y Auron), Atq. físico +5% (excepto Yuna y Lulu), Atq. mágico +5% (Yuna y Lulu), Contraataque				
Protección	Prisa en apuros, VIT +10%	PH	1080 (1620)	GUILES	980



OJO DIABÓLICO

Lago Macalania	VIT	310 (465)	PM	300

Fuerza	1	Def. física	1	Pod. mágico	26	Def. mágica	120	Elementos		Fuego	x1,5	Rayo	-
Rapidez	15	Suerte	15	Evasión	13	Puntería	0	Agua	-	Frío	-	Sanctus	-

Estados alterados		SUE 20	MUD 20	CEG 20	VEN 0 (25%)	PIE 0	FRE 0	ZMB 0	RBR 0
RMA 0	RCO 0	RES 0	INT 0	MUE 0	PRO 0	CON 0 (1)	ANT 0	ESC 0	COR 0
ESP 0	PRI 0	REV 0	SEM 0	OJO 0	LIB 0	GRA 0	DEM 0	EXP 0	ULT Lv. 1

Robar	Normal	Ultrapoción x1	Raro	Estimulante x1	Soborno	Guiles	7750	Objetos	Estimulante x3		
Objetos	Normal	Esfera de agilidad x1	Raro	Esfera de agilidad x1	Equipo	Índice	8/256	Espacios	1–3	Habilidades fijas	1–3
								Kimahri	-		

Arma	Penetración (Kimahri y Auron), Efecto Fuego, Efecto Rayo, Efecto Agua, Efecto Frío, Atq. físico +3% (excepto Yuna y Lulu), Atq. mágico +3% (Yuna y Lulu), Sembrar rapidez				
Protección	Defensa Confu, PM +10%	PH	300 (600)	GUILES	205



OJO DIABÓLICO

Base de los albhed	VIT	430 (645)	PM	310

Fuerza	1	Def. física	1	Pod. mágico	25	Def. mágica	120	Elementos		Fuego	x1,5	Rayo	-
Rapidez	17	Suerte	15	Evasión	13	Puntería	0	Agua	-	Frío	-	Sanctus	-

Estados alterados		SUE 20	MUD 20	CEG 20	VEN 0 (25%)	PIE 0	FRE 0	ZMB 0	RBR 0
RMA 0	RCO 0	RES 0	INT 0	MUE 0	PRO 0	CON 0 (1)	ANT 0	ESC 0	COR 0
ESP 0	PRI 0	REV 0	SEM 0	OJO 0	LIB 0	GRA 0	DEM 0	EXP 0	ULT Lv. 1

Robar	Normal	Estimulante x1	Raro	Estimulante x2	Soborno	Guiles	10750	Objetos	Estimulante x4		
Objetos	Normal	Esfera de agilidad x1	Raro	Esfera de agilidad x1	Equipo	Índice	8/256	Espacios	1–3	Habilidades fijas	1–3
								Kimahri	-		

Arma	Penetración (Kimahri y Auron), Efecto Fuego, Efecto Rayo, Efecto Agua, Efecto Frío, Atq. físico +5% (excepto Yuna y Lulu), Atq. mágico +5% (Yuna y Lulu), Sembrar rapidez				
Protección	Defensa Confu, PM +5%	PH	480 (960)	GUILES	280

OJO FLOTANTE

Camino de Miihen	VIT	140 (210)	PM	200

Fuerza	1	Def. física	1	Pod. mágico	18	Def. mágica	120	Elementos		Fuego	-	Rayo	x1,5
Rapidez	10	Suerte	15	Evasión	11	Puntería	0	Agua	-	Frío	-	Sanctus	-

Estados alterados		SUE	20	MUD	20	CEG	20	VEN	0 (25%)	PIE	0	FRE	0	ZMB	0	RBR	0
RMA	0	RCO	0	RES	0	INT	0	MUE	0	PRO	0	CON	0 (1)	ANT	0	ESC	0	COR	0
ESP	0	PRI	0	REV	0	SEM	0	OJO	0	LIB	0	GRA	0	DEM	0	EXP	0	ULT	Lv. 1

Robar	Normal	Hierba del eco x1	Raro	Estimulante x1	Soborno	Guiles	3500	Objetos	Estimulante x1		
Objetos	Normal	Esfera de agilidad x1	Raro	Esfera de agilidad x1	Equipo	Índice	8/256	Espacios	1–2	Habilidades fijas	1–2

Arma	Penetración (Kimahri y Auron), Efecto Fuego, Efecto Rayo, Efecto Agua, Efecto Frío, Atq. físico +5% (excepto Yuna y Lulu), Atq. mágico +5% (Yuna y Lulu), Sembrar rapidez	Kimahri	-
Protección	Defensa Confu, PM +5%	PH 21 (42)	GUILES 44

OJO MALVADO

Canal de la Purgación con Yuna	VIT	380 (570)	PM	280

Fuerza	1	Def. física	1	Pod. mágico	29	Def. mágica	120	Elementos		Fuego	x1,5	Rayo	-
Rapidez	16	Suerte	15	Evasión	13	Puntería	0	Agua	-	Frío	-	Sanctus	-

Estados alterados		SUE	20	MUD	20	CEG	20	VEN	0 (25%)	PIE	0	FRE	0	ZMB	0	RBR	0
RMA	0	RCO	0	RES	0	INT	0	MUE	0	PRO	0	CON	0 (1)	ANT	0	ESC	0	COR	0
ESP	0	PRI	0	REV	0	SEM	0	OJO	0	LIB	0	GRA	0	DEM	0	EXP	0	ULT	Lv. 1

Robar	Normal	Ultrapoción x1	Raro	Mina enmudecedora x2	Soborno	Guiles	9500	Objetos	Mina enmudecedora x12		
Objetos	Normal	Esfera de agilidad x1	Raro	Esfera de agilidad x1	Equipo	Índice	8/256	Espacios	1–3	Habilidades fijas	1–2

Arma	Efecto Fuego, Efecto Rayo, Efecto Agua, Efecto Frío, Atq. físico +3% (excepto Yuna y Lulu), Atq. físico +5% (excepto Yuna y Lulu), Atq. mágico +3% (Yuna y Lulu), Atq. mágico +5% (Yuna y Lulu)	Kimahri	-
Protección	Defensa Confu, PM +5%	PH 240 (480)	GUILES 320

PAGODA YU

Sinh	VIT	5000* (-)	PM	5000

Fuerza	1	Def. física	1	Pod. mágico	20	Def. mágica	50	Elementos		Fuego	-	Rayo	-
Rapidez	40	Suerte	15	Evasión	0	Puntería	0	Agua	-	Frío	-	Sanctus	-

Estados alterados		SUE	INM	MUD	INM	CEG	INM	VEN	INM	PIE	INM	FRE	50	ZMB	INM	RBR	INM
RMA	INM	RCO	INM	RES	INM	INT	INM	MUE	INM	PRO	INM	CON	INM	ANT	INM	ESC	INM	COR	INM
ESP	INM	PRI	0	REV	INM	SEM	0	OJO	0	LIB	INM	GRA	0	DEM	0	EXP	INM	ULT	Lv. 5

Robar	Normal	-	Raro	-	Soborno	Guiles	-	Objetos	-		
Objetos	Normal	-	Raro	-	Equipo	Índice	-	Espacios	-	Habilidades fijas	-

Arma	-	Kimahri	-
Protección	-	PH 0 (0)	GUILES 0

PETRO

Camino de Miihen	VIT	240 (360)	PM	10

Fuerza	19	Def. física	1	Pod. mágico	1	Def. mágica	120	Elementos		Fuego	-	Rayo	-
Rapidez	5	Suerte	15	Evasión	0	Puntería	0	Agua	-	Frío	x1,5	Sanctus	-

Estados alterados		SUE	20	MUD	20	CEG	20	VEN	0 (25%)	PIE	0	FRE	0	ZMB	0	RBR	0
RMA	0	RCO	0	RES	0	INT	0	MUE	0	PRO	0	CON	0 (1)	ANT	0	ESC	0	COR	0
ESP	0	PRI	0	REV	0	SEM	0	OJO	0	LIB	0	GRA	0	DEM	0	EXP	0	ULT	Lv. 1

Robar	Normal	Poción x1	Raro	Remedio hypello x1	Soborno	Guiles	6000	Objetos	Remedio hypello x10		
Objetos	Normal	Esfera de vigor x1	Raro	Esfera de vigor x1	Equipo	Índice	8/256	Espacios	1–2	Habilidades fijas	1–2

Arma	Penetración (Kimahri y Auron), Efecto Fuego, Efecto Rayo, Efecto Agua, Efecto Frío, Sembrar fuerza	Kimahri	-
Protección	Defensa Locura, Def. física +3%	PH 20 (40)	GUILES 42

PEZ LUCHADOR

Monte Gagazet	VIT	200 (900)	PM	2

Fuerza	8	Def. física	1	Pod. mágico	1	Def. mágica	1	Elementos		Fuego	1/2	Rayo	x1,5
Rapidez	8	Suerte	15	Evasión	10	Puntería	0	Agua	INM	Frío	-	Sanctus	-

Estados alterados		SUE	INM	MUD	20	CEG	20	VEN	INM	PIE	0	FRE	0	ZMB	0	RBR	0
RMA	0	RCO	0	RES	0	INT	0	MUE	0	PRO	0	CON	0 (1)	ANT	0	ESC	0	COR	0
ESP	0	PRI	0	REV	0	SEM	0	OJO	0	LIB	0	GRA	0	DEM	0	EXP	0	ULT	Lv. 1

Robar	Normal	Granada x1	Raro	Granada antitanque x1	Soborno	Guiles	5000	Objetos	Escama de dragón x4		
Objetos	Normal	Esfera de vigor x1	Raro	Esfera de vigor x1	Equipo	Índice	8/256	Espacios	1	Habilidades fijas	0–1

Arma	Penetración (Kimahri y Auron), Efecto Agua, Atq. físico +5% (excepto Yuna y Lulu), Atq. mágico +5% (Yuna y Lulu)	Kimahri	-
Protección	VIT +5%, Def. física +3%	PH 140 (220)	GUILES 100

PEZ LUCHADOR X2

Monte Gagazet	VIT	400 (900)	PM	4

Fuerza	19	Def. física	1	Pod. mágico	1	Def. mágica	1	Elementos		Fuego	1/2	Rayo	x1,5
Rapidez	17	Suerte	15	Evasión	8	Puntería	0	Agua	INM	Frío	-	Sanctus	-

Estados alterados		SUE	INM	MUD	20	CEG	20	VEN	INM	PIE	0	FRE	0	ZMB	0	RBR	0
RMA	0	RCO	0	RES	0	INT	0	MUE	0	PRO	0	CON	0 (1)	ANT	0	ESC	0	COR	0
ESP	0	PRI	0	REV	0	SEM	0	OJO	0	LIB	0	GRA	0	DEM	0	EXP	0	ULT	Lv. 1

Robar	Normal	Granada x1	Raro	Granada antitanque x1	Soborno	Guiles	10000	Objetos	Escama de dragón x8		
Objetos	Normal	Esfera de vigor x1	Raro	Esfera de vigor x1	Equipo	Índice	8/256	Espacios	1	Habilidades fijas	0–1

Arma	Penetración (Kimahri y Auron), Efecto Agua, Atq. físico +5% (excepto Yuna y Lulu), Atq. mágico +5% (Yuna y Lulu)	Kimahri	-
Protección	VIT +5%, Def. física +3%	PH 300 (600)	GUILES 140

*Al principio 5.000, pero aumenta cada vez que se regenera.

CÓMO JUGAR
PERSONAJES
PASO A PASO
OBJETOS
MONSTRUOS
BLITZBOL
SECRETOS





PEZ LUCHADOR X3

Monte Gagazet	VIT	600 (900)	PM	6

Fuerza	24	Def. física	1	Pod. mágico	1	Def. mágica	1	Elementos		Fuego	1/2	Rayo	x1,5
Rapidez	15	Suerte	15	Evasión	6	Puntería	0	Agua	INM	Frío	-	Sanctus	-

Estados alterados		SUE	INM	MUD	20	CEG	20	VEN	INM	PIE	0	FRE	0	ZMB	0	RBR	0
RMA	0	RCO	0	RES	0	INT	0	MUE	0	PRO	0	CON	0 (1)	ANT	0	ESC	0	COR	0
ESP	0	PRI	0	REV	0	SEM	0	OJO	0	LIB	0	GRA	0	DEM	0	EXP	0	ULT	Lv. 1

Robar	Normal	Granada x1	Raro	Granada antitanque x1	Soborno	Guiles	15000	Objetos	Escama de dragón x12		
Objetos	Normal	Esfera de vigor x1	Raro	Esfera de vigor x1	Equipo	Índice	8/256	Espacios	1	Habilidades fijas	0–1
								Kimahri	-		

Arma	Penetración (Kimahri y Auron), Efecto Agua, Atq. físico +5% (excepto Yuna y Lulu), Atq. mágico +5% (Yuna y Lulu)				
Protección	VIT +5%, Def. física +3%	PH	440 (880)	GUILES	200



PIRAÑA

Ruinas sumergidas	VIT	50 (225)	PM	1

Fuerza	6	Def. física	1	Pod. mágico	1	Def. mágica	1	Elementos		Fuego	1/2	Rayo	x1,5
Rapidez	12	Suerte	15	Evasión	0	Puntería	0	Agua	-	Frío	-	Sanctus	-

Estados alterados		SUE	INM	MUD	20	CEG	20	VEN	INM	PIE	0	FRE	0	ZMB	0	RBR	0
RMA	0	RCO	0	RES	0	INT	0	MUE	0	PRO	0	CON	0 (1)	ANT	0	ESC	0	COR	0
ESP	0	PRI	0	REV	0	SEM	0	OJO	0	LIB	0	GRA	0	DEM	0	EXP	0	ULT	Lv. 1

Robar	Normal	Granada x1	Raro	Granada x2	Soborno	Guiles	1250	Objetos	Piedra Agua x1		
Objetos	Normal	Esfera de vigor x1	Raro	Esfera de habilidad x1	Equipo	Índice	-	Espacios	-	Habilidades fijas	-
								Kimahri	-		

Arma	-				
Protección	-	PH	1 (2)	GUILES	2



PIRAÑAS X2

Ruinas sumergidas	VIT	100 (225)	PM	2

Fuerza	8	Def. física	1	Pod. mágico	1	Def. mágica	1	Elementos		Fuego	1/2	Rayo	x1,5
Rapidez	9	Suerte	15	Evasión	0	Puntería	0	Agua	INM	Frío	-	Sanctus	-

Estados alterados		SUE	INM	MUD	20	CEG	20	VEN	INM	PIE	0	FRE	0	ZMB	0	RBR	0
RMA	0	RCO	0	RES	0	INT	0	MUE	0	PRO	0	CON	0 (1)	ANT	0	ESC	0	COR	0
ESP	0	PRI	0	REV	0	SEM	0	OJO	0	LIB	0	GRA	0	DEM	0	EXP	0	ULT	Lv. 1

Robar	Normal	Granada x1	Raro	Granada x2	Soborno	Guiles	2500	Objetos	Piedra Agua x1		
Objetos	Normal	Esfera de magia x1	Raro	Esfera de habilidad x1	Equipo	Índice	-	Espacios	-	Habilidades fijas	-
								Kimahri	-		

Arma	-				
Protección	-	PH	1 (2)	GUILES	3



PIRAÑAS X3

Ruinas sumergidas	VIT	150 (225)	PM	3

Fuerza	10	Def. física	1	Pod. mágico	1	Def. mágica	1	Elementos		Fuego	1/2	Rayo	x1,5
Rapidez	6	Suerte	15	Evasión	0	Puntería	0	Agua	INM	Frío	-	Sanctus	-

Estados alterados		SUE	INM	MUD	20	CEG	20	VEN	INM	PIE	0	FRE	0	ZMB	0	RBR	0
RMA	0	RCO	0	RES	0	INT	0	MUE	0	PRO	0	CON	0 (1)	ANT	0	ESC	0	COR	0
ESP	0	PRI	0	REV	0	SEM	0	OJO	0	LIB	0	GRA	0	DEM	0	EXP	0	ULT	Lv. 1

Robar	Normal	Granada x1	Raro	Granada x2	Soborno	Guiles	3750	Objetos	Piedra Agua x2		
Objetos	Normal	Esfera de agilidad x1	Raro	Esfera de habilidad x1	Equipo	Índice	-	Espacios	-	Habilidades fijas	-
								Kimahri	-		

Arma	-				
Protección	-	PH	1 (2)	GUILES	5



PORTEADOR ALBHED

Pueblo Luca	VIT	300 (600)	PM	1

Fuerza	12	Def. física	100	Pod. mágico	1	Def. mágica	1	Elementos		Fuego	-	Rayo	x1,5
Rapidez	10	Suerte	15	Evasión	0	Puntería	15	Agua	-	Frío	-	Sanctus	-

Estados alterados		SUE	INM	MUD	INM	CEG	INM	VEN	INM	PIE	INM	FRE	0	ZMB	INM	RBR	INM
RMA	INM	RCO	INM	RES	INM	INT	INM	MUE	INM	PRO	INM	CON	INM	ANT	0	ESC	0	COR	0
ESP	0	PRI	0	REV	0	SEM	0	OJO	0	LIB	0	GRA	INM	DEM	0	EXP	INM	ULT	Lv. 1

Robar	Normal	-	Raro	-	Soborno	Guiles	-	Objetos	-		
Objetos	Normal	Ultrapoción x1	Raro	Poción X x1	Equipo	Índice	8/256	Espacios	1–3	Habilidades fijas	1–2
								Kimahri	-		

Arma	Penetración (Kimahri y Auron), Efecto Fuego, Efecto Rayo, Efecto Agua, Efecto Frío				
Protección	AntiFuego en apuros, AntiRayo en apuros, AntiAgua en apuros, AntiFrío en apuros	PH	7 (10)	GUILES	85



PTERYA

Canal de la Purgación con Yuna	VIT	12000 (2550)	PM	1000

Fuerza	20	Def. física	10	Pod. mágico	18	Def. mágica	10	Elementos		Fuego	-	Rayo	-
Rapidez	21	Suerte	15	Evasión	0	Puntería	0	Agua	-	Frío	-	Sanctus	-

Estados alterados		SUE	INM	MUD	INM	CEG	INM	VEN	INM	PIE	INM	FRE	INM	ZMB	INM	RBR	INM
RMA	INM	RCO	INM	RES	INM	INT	INM	MUE	INM	PRO	INM	CON	0 (5)	ANT	0	ESC	0	COR	0
ESP	0	PRI	0	REV	0	SEM	INM	OJO	INM	LIB	INM	GRA	INM	DEM	INM	EXP	INM	ULT	Lv. 4

Robar	Normal	-	Raro	-	Soborno	Guiles	-	Objetos	-		
Objetos	Normal	-	Raro	-	Equipo	Índice	-	Espacios	-	Habilidades fijas	-
								Kimahri	-		

Arma	-				
Protección	-	PH	0 (0)	GUILES	0

CÓMO JUGAR
PERSONAJES
PASO A PASO
OBJETOS
MONSTRUOS
BLITZBOL
SECRETOS

PULPO

Localización	VIT	PM
Canal de la Purgación con Tidus, Wakka y Rikku	4500 (2108)	1

Fuerza	27	Def. física	1	Pod. mágico	5	Def. mágica	1
Rapidez	10	Suerte	15	Evasión	0	Puntería	0

Elementos	Fuego	Rayo	Agua	Frío	Sanctus
	-	x1,5	ABS	-	-

Estados alterados		SUE	INM	MUD	0	CEG	0	VEN	0 (25%)	PIE	0	FRE	0	ZMB	0	RBR	0
RMA	0	RCO	0	RES	0	INT	INM	MUE	0	PRO	0	CON	0 (5)	ANT	0	ESC	0	COR	0
ESP	0	PRI	0	REV	0	SEM	0	OJO	0	LIB	0	GRA	0	DEM	0	EXP	0	ULT	Lv. 1

Robar	Normal	Escama de dragón x2	Raro	Piedra Agua x2	Soborno	Guiles	112500	Objetos	Fluido vitalizante x20	
Objetos	Normal	Esfera de magia x1	Raro	Esfera de magia x1	Equipo	Índice	128/256	Espacios	1	Habilidades fijas 0–1

Arma	Penetración (Kimahri y Auron), Efecto Agua, Atq. físico +5% (excepto Yuna y Lulu), Atq. mágico +5% (Yuna y Lulu)	Kimahri	-
Protección	Agua x 1/2, VIT +5%	PH 700 (1050)	GUILES 220

QUEBRANTAHUESOS

Localización	VIT	PM
Camino de Djose	200 (300)	27

Fuerza	13	Def. física	1	Pod. mágico	1	Def. mágica	1
Rapidez	17	Suerte	15	Evasión	0	Puntería	0

Elementos	Fuego	Rayo	Agua	Frío	Sanctus
	x1,5	-	-	-	-

Estados alterados		SUE	20	MUD	20	CEG	20	VEN	0 (25%)	PIE	0	FRE	0	ZMB	0	RBR	0
RMA	0	RCO	0	RES	0	INT	0	MUE	0	PRO	0	CON	0 (1)	ANT	0	ESC	0	COR	0
ESP	0	PRI	0	REV	0	SEM	0	OJO	0	LIB	0	GRA	0	DEM	0	EXP	0	ULT	Lv. 1

Robar	Normal	Bomba de humo x1	Raro	Bomba de humo x2	Soborno	Guiles	5000	Objetos	Bomba de humo x5	
Objetos	Normal	Esfera de agilidad x1	Raro	Esfera de agilidad x1	Equipo	Índice	8/256	Espacios	1–3	Habilidades fijas 1–3

Arma	Ojo penetrante, Penetración (Kimahri y Auron), Sembrar rapidez	Kimahri	-
Protección	Defensa Ceguera, Def. mágica +3%	PH 48 (96)	GUILES 73

QUIMERA

Localización	VIT	PM
Bosque de Macalania	5250 (1432)	130

Fuerza	25	Def. física	1	Pod. mágico	22	Def. mágica	1
Rapidez	9	Suerte	15	Evasión	0	Puntería	0

Elementos	Fuego	Rayo	Agua	Frío	Sanctus
	1/2	-	1/2	-	-

Estados alterados		SUE	INM	MUD	20	CEG	20	VEN	0 (10%)	PIE	0	FRE	0	ZMB	0	RBR	0
RMA	0	RCO	0	RES	0	INT	0	MUE	0	PRO	0	CON	0 (2)	ANT	0	ESC	0	COR	0
ESP	0	PRI	0	REV	0	SEM	0	OJO	0	LIB	0	GRA	0	DEM	0	EXP	0	ULT	Lv. 1

Robar	Normal	Aire ártico x1	Raro	Bola fulminante x1	Soborno	Guiles	131250	Objetos	Brebaje mágico x15	
Objetos	Normal	Esfera de habilidad x1	Raro	Esfera de habilidad x2	Equipo	Índice	60/256	Espacios	1–2	Habilidades fijas 1–2

Arma	Penetración (Kimahri y Auron), Atq. mágico +5%, Atq. mágico +10%, Sembrar magia	Kimahri	Vaho acuático
Protección	Def. mágica +10%	PH 1220 (1830)	GUILES 970

QUIMERA

Localización	VIT	PM
Base de los albhed	9000 (1432)	200

Fuerza	30	Def. física	1	Pod. mágico	25	Def. mágica	1
Rapidez	10	Suerte	15	Evasión	0	Puntería	0

Elementos	Fuego	Rayo	Agua	Frío	Sanctus
	1/2	-	1/2	-	-

Estados alterados		SUE	INM	MUD	20	CEG	20	VEN	INM	PIE	0	FRE	0	ZMB	0	RBR	0
RMA	0	RCO	0	RES	0	INT	0	MUE	0	PRO	0	CON	0 (2)	ANT	0	ESC	0	COR	0
ESP	0	PRI	0	REV	0	SEM	0	OJO	0	LIB	0	GRA	0	DEM	0	EXP	0	ULT	Lv. 1

Robar	Normal	Aire ártico x3	Raro	Bola fulminante x3	Soborno	Guiles	225000	Objetos	Llave de la victoria x2	
Objetos	Normal	Esfera de habilidad x1	Raro	Esfera de habilidad x2	Equipo	Índice	60/256	Espacios	1–2	Habilidades fijas 1–2

Arma	Penetración (Kimahri y Auron), Atq. mágico +5%, Atq. mágico +10%, Sembrar magia	Kimahri	Vaho acuático
Protección	Def. mágica +10%	PH 2000 (3000)	GUILES 980

QUIMERA NEGRA

Localización	VIT	PM
Llanura de la Calma	9800 (4060)	250

Fuerza	34	Def. física	10	Pod. mágico	32	Def. mágica	10
Rapidez	14	Suerte	15	Evasión	0	Puntería	0

Elementos	Fuego	Rayo	Agua	Frío	Sanctus
	1/2	-	1/2	-	-

Estados alterados		SUE	INM	MUD	95	CEG	0	VEN	25 (10%)	PIE	0	FRE	0	ZMB	25	RBR	0
RMA	25	RCO	0	RES	0	INT	0	MUE	INM	PRO	0	CON	0 (2)	ANT	0	ESC	0	COR	0
ESP	0	PRI	0	REV	0	SEM	0	OJO	0	LIB	0	GRA	0	DEM	0	EXP	0	ULT	Lv. 1

Robar	Normal	Piedra Frío x1	Raro	Piedra Rayo x2	Soborno	Guiles	245000	Objetos	Esfera llave nv. 4 x10	
Objetos	Normal	Esfera de habilidad x1	Raro	Esfera de habilidad x2	Equipo	Índice	60/256	Espacios	2–3	Habilidades fijas 1–3

Arma	Penetración (Kimahri y Auron), Atq. mágico +5%, Atq. mágico +10%, Sembrar magia	Kimahri	Vaho acuático
Protección	Def. mágica +10%	PH 1200 (1800)	GUILES 1000

RAMASHU

Localización	VIT	PM
Senda de las Rocas Hongo	275 (413)	21

Fuerza	23	Def. física	1	Pod. mágico	20	Def. mágica	120
Rapidez	6	Suerte	15	Evasión	0	Puntería	0

Elementos	Fuego	Rayo	Agua	Frío	Sanctus
	x1,5	-	-	-	-

Estados alterados		SUE	20	MUD	20	CEG	20	VEN	0 (25%)	PIE	0	FRE	0	ZMB	0	RBR	0
RMA	0	RCO	0	RES	0	INT	0	MUE	0	PRO	0	CON	0 (1)	ANT	0	ESC	0	COR	0
ESP	0	PRI	0	REV	0	SEM	0	OJO	0	LIB	0	GRA	0	DEM	0	EXP	0	ULT	Lv. 1

Robar	Normal	Poción x1	Raro	Reloj de plata x1	Soborno	Guiles	6875	Objetos	Reloj de plata x10	
Objetos	Normal	Esfera de vigor x1	Raro	Esfera de vigor x1	Equipo	Índice	8/256	Espacios	1–2	Habilidades fijas 1–2

Arma	Penetración (Kimahri y Auron), Efecto Fuego, Efecto Rayo, Efecto Agua, Efecto Frío, Sembrar fuerza	Kimahri	-
Protección	Defensa Freno, VIT +5%	PH 32 (64)	GUILES 72





RAPTOR

RAPTOR	Senda de las Rocas Hongo	VIT	200 (300)	PM	45

Fuerza	18	Def. física	1	Pod. mágico	1	Def. mágica	120	Elementos		Fuego	1/2	Rayo	1/2
Rapidez	14	Suerte	15	Evasión	7	Puntería	0	Agua	-	Frío	x1,5	Sanctus	-

Estados alterados	SUE	20	MUD	20	CEG	20	VEN	0 (25%)	PIE	0	FRE	0	ZMB	0	RBR	0
RMA 0	RCO	0	RES	0	INT	0	MUE	0	PRO	0	CON	0 (1)	ANT	0	ESC	0	COR	0
ESP 0	PRI	0	REV	0	SEM	0	OJO	0	LIB	0	GRA	0	DEM	0	EXP	0	ULT	Lv. 1

Robar	Normal	Aguja de oro x1	Raro	Granada pétrea x1	Soborno	Guiles	5000	Objetos	Granada pétrea x3		
Objetos	Normal	Esfera de agilidad x1	Raro	Esfera de vigor x1	Equipo	Índice	8/256	Espacios	1–2	Habilidades fijas	1–2
								Kimahri	-		

Arma	Penetración (Kimahri y Auron), Efecto Fuego, Efecto Rayo, Efecto Agua, Efecto Frío, Sembrar fuerza				
Protección	Defensa Freno, Def. física +3%	PH	32 (64)	GUILES	48

RÉMORA

RÉMORA	Canal de la Purgación con Tidus, Wakka y Rikku	VIT	3000 (2108)	PM	22

Fuerza	30	Def. física	30	Pod. mágico	25	Def. mágica	1	Elementos		Fuego	-	Rayo	x1,5
Rapidez	11	Suerte	15	Evasión	0	Puntería	0	Agua	1/2	Frío	-	Sanctus	-

Estados alterados	SUE	INM	MUD	0	CEG	95	VEN	0 (25%)	PIE	0	FRE	0	ZMB	0	RBR	0
RMA 0	RCO	0	RES	0	INT	0	MUE	0	PRO	0	CON	0 (1)	ANT	0	ESC	0	COR	0
ESP 0	PRI	0	REV	0	SEM	0	OJO	0	LIB	0	GRA	0	DEM	0	EXP	0	ULT	Lv. 1

Robar	Normal	Escama de dragón x1	Raro	Escama de dragón x2	Soborno	Guiles	75000	Objetos	Piedra Agua x20		
Objetos	Normal	Esfera de magia x1	Raro	Esfera de magia x1	Equipo	Índice	60/256	Espacios	2–3	Habilidades fijas	1–2
								Kimahri	-		

Arma	Penetración (Kimahri y Auron), Atq. físico +3%, Atq. físico +5%				
Protección	Defensa Zombi, Def. física +5%	PH	830 (1245)	GUILES	535

REY BÉGIMO

REY BÉGIMO	Sinh	VIT	67500 (13560)	PM	700

Fuerza	46	Def. física	25	Pod. mágico	44	Def. mágica	25	Elementos		Fuego	-	Rayo	-
Rapidez	27	Suerte	15	Evasión	0	Puntería	0	Agua	-	Frío	-	Sanctus	-

Estados alterados	SUE	INM	MUD	INM	CEG	INM	VEN	INM	PIE	INM	FRE	INM	ZMB	INM	RBR	80
RMA 80	RCO	INM	RES	INM	INT	INM	MUE	INM	PRO	0	CON	0 (5)	ANT	0	ESC	0	COR	0
ESP 0	PRI	0	REV	0	SEM	0	OJO	0	LIB	0	GRA	0	DEM	INM	EXP	INM	ULT	Lv. 2

Robar	Normal	Fluido vitalizante x1	Raro	Dos estrellas x2	Soborno	Guiles	1687500	Objetos	Tres estrellas x14		
Objetos	Normal	Esfera de vigor x1	Raro	Esfera llave nv. 3 x1	Equipo	Índice	128/256	Espacios	2–4	Habilidades fijas	1–3
								Kimahri	Barrera total		

Arma	Penetración (Kimahri y Auron), Efecto Zombi, Turbo en apuros				
Protección	Escudo en apuros, Coraza en apuros, Espejo en apuros	PH	16800 (25200)	GUILES	1850

ROCCO

ROCCO	Canal de la Purgación con Yuna	VIT	850 (1275)	PM	1

Fuerza	30	Def. física	1	Pod. mágico	1	Def. mágica	120	Elementos		Fuego	-	Rayo	x1,5
Rapidez	6	Suerte	15	Evasión	0	Puntería	0	Agua	-	Frío	x1,5	Sanctus	-

Estados alterados	SUE	20	MUD	20	CEG	20	VEN	0 (25%)	PIE	0	FRE	0	ZMB	0	RBR	0
RMA 0	RCO	0	RES	0	INT	0	MUE	0	PRO	0	CON	0 (1)	ANT	0	ESC	0	COR	0
ESP 0	PRI	0	REV	0	SEM	0	OJO	0	LIB	0	GRA	0	DEM	0	EXP	0	ULT	Lv. 1

Robar	Normal	Ultrapoción x1	Raro	Remedio hypello x1	Soborno	Guiles	21250	Objetos	Remedio hypello x32		
Objetos	Normal	Esfera de vigor x1	Raro	Esfera de vigor x1	Equipo	Índice	12/256	Espacios	1–3	Habilidades fijas	1–3
								Kimahri	-		

Arma	Penetración (Kimahri y Auron), Efecto Fuego, Efecto Rayo, Efecto Agua, Efecto Frío, Sembrar fuerza				
Protección	Defensa Locura, Def. física +5%	PH	240 (480)	GUILES	290

SAURIO

SAURIO	Ruinas Omega	VIT	7850 (11775)	PM	1

Fuerza	38	Def. física	30	Pod. mágico	1	Def. mágica	120	Elementos		Fuego	-	Rayo	-
Rapidez	46	Suerte	15	Evasión	14	Puntería	0	Agua	-	Frío	-	Sanctus	-

Estados alterados	SUE	20	MUD	20	CEG	20	VEN	0 (25%)	PIE	0	FRE	0	ZMB	0	RBR	0
RMA 0	RCO	0	RES	0	INT	0	MUE	0	PRO	0	CON	0 (1)	ANT	0	ESC	0	COR	0
ESP 0	PRI	0	REV	0	SEM	0	OJO	INM	LIB	INM	GRA	0	DEM	0	EXP	0	ULT	Lv. 1

Robar	Normal	Granada pétrea x2	Raro	Granada pétrea x3	Soborno	Guiles	196250	Objetos	Cáliz bautismal x10		
Objetos	Normal	Esfera de agilidad x1	Raro	Esfera de agilidad x2	Equipo	Índice	8/256	Espacios	2–4	Habilidades fijas	1–3
								Kimahri	-		

Arma	Penetración (Kimahri y Auron), Efecto Fuego, Efecto Rayo, Efecto Agua, Efecto Frío, Sembrar rapidez				
Protección	Defensa Freno, Defensa Freno +	PH	5000 (10000)	GUILES	950

SEPTA

SEPTA	Cueva del orador robado	VIT	4080 (4060)	PM	120

Fuerza	1	Def. física	1	Pod. mágico	25	Def. mágica	1	Elementos		Fuego	x1,5	Rayo	1/2
Rapidez	8	Suerte	15	Evasión	0	Puntería	0	Agua	1/2	Frío	1/2	Sanctus	-

Estados alterados	SUE	95	MUD	INM	CEG	INM	VEN	INM	PIE	25	FRE	0	ZMB	INM	RBR	0
RMA INM	RCO	0	RES	0	INT	0	MUE	25	PRO	0	CON	0 (1)	ANT	0	ESC	0	COR	0
ESP 0	PRI	0	REV	0	SEM	0	OJO	0	LIB	0	GRA	0	DEM	0	EXP	0	ULT	Lv. 1

Robar	Normal	Mina enmudecedora x2	Raro	Éter x1	Soborno	Guiles	102000	Objetos	Éter+ x16		
Objetos	Normal	Esfera de magia x1	Raro	Esfera de magia x1	Equipo	Índice	8/256	Espacios	1–3	Habilidades fijas	1–2
								Kimahri	-		



Arma	Penetración (Kimahri y Auron), Efecto Sueño, Atq. físico +3% (excepto Yuna y Lulu), Atq. físico +5% (excepto Yuna y Lulu), Atq. mágico +3% (Yuna y Lulu), Atq. mágico +5% (Yuna y Lulu)				
Protección	Defensa Sueño, PM +5%	PH	830 (1660)	GUILES	530



SEYMOUR

Localización	VIT	PM
Templo de Macalania	6000 (1400)	100

Fuerza	20	Def. física	1	Pod. mágico	25*	Def. mágica	25
Rapidez	20	Suerte	15	Evasión	0	Puntería	100

Elementos	Fuego	Rayo	Agua	Frío	Sanctus
	-	-	-	-	-

Estados alterados

SUE	INM	MUD	INM	CEG	INM	VEN	40 (10%)	PIE	INM	FRE	0	ZMB	INM	RBR	INM
RMA	50	RCO	0	RES	0	INT	INM	MUE	INM	PRO	INM	CON	INM	ANT	0
ESC	0	COR	0	ESP	0	PRI	0	REV	0	SEM	0	OJO	0	LIB	0
GRA	INM	DEM	INM	EXP	INM	ULT	Lv. 4								

	Normal	Raro
Robar	Éter+ x1	Elixir x1
Objetos	Esfera negra x1	Esfera especial x1

Soborno	Guiles: -	Objetos: -
Equipo	Índice: 255/256	Espacios: 2–4 · Habilidades fijas: 1–2 · Kimahri: -

Arma: Penetración (Kimahri y Auron), Efecto Mudez +

Protección: Defensa Mudez +

PH 2000 (3000) **GUILES** 5000

SEYMOUR BETA

Localización	VIT	PM
Monte Gagazet	70000 (3500)	512

Fuerza	30	Def. física	40	Pod. mágico	15	Def. mágica	40
Rapidez	38	Suerte	15	Evasión	0	Puntería	100

Elementos	Fuego	Rayo	Agua	Frío	Sanctus
	-	-	-	-	-

Estados alterados

SUE	INM	MUD	50	CEG	INM	VEN	90 (2%)	PIE	INM	FRE	INM	ZMB	INM	RBR	INM
RMA	INM	RCO	INM	RES	INM	INT	INM	MUE	INM	PRO	INM	CON	INM	ANT	0
ESC	0	COR	0	ESP	0	PRI	0	REV	0	SEM	0	OJO	0	LIB	0
GRA	INM	DEM	INM	EXP	INM	ULT	Lv. 4								

	Normal	Raro
Robar	Elixir x1	Elixir x1
Objetos	Esfera llave nv. 4 x1	Esfera llave nv. 4 x1

Soborno	Guiles: -	Objetos: -
Equipo	Índice: 255/256	Espacios: 2–4 · Habilidades fijas: 1–2 · Kimahri: -

Arma: Penetración (Kimahri y Auron), Efecto Ceguera +

Protección: Escudo en apuros

PH 10000 (15000) **GUILES** 6000

SEYMOUR OMEGA

Localización	VIT	PM
Sinh	80000 (15000)	999

Fuerza	20	Def. física	180	Pod. mágico	35	Def. mágica	100
Rapidez	40	Suerte	20	Evasión	0	Puntería	0

Elementos	Fuego	Rayo	Agua	Frío	Sanctus
	-	-	-	-	-

Estados alterados

SUE	INM	MUD	INM	CEG	INM	VEN	INM	PIE	INM	FRE	INM	ZMB	INM	RBR	INM
RMA	INM	RCO	0	RES	0	INT	INM	MUE	INM	PRO	INM	CON	INM	ANT	0
ESC	0	COR	0	ESP	0	PRI	0	REV	0	SEM	INM	OJO	0	LIB	0
GRA	INM	DEM	INM	EXP	INM	ULT	Lv. 4								

	Normal	Raro
Robar	Piedra de luz x1	Piedra suprema x1
Objetos	Esfera llave nv. 3 x1	Esfera llave nv. 3 x2

Soborno	Guiles: -	Objetos: -
Equipo	Índice: 255/256	Espacios: 3–4 · Habilidades fijas: 1–2 · Kimahri: -

Arma: Penetración (Kimahri y Auron), Atq. mágico +20%

Protección: Escudo en apuros, Coraza en apuros, Prisa en apuros

PH 24000 (36000) **GUILES** 12000

SHRED

Localización	VIT	PM
Llanura de la Calma	1950 (2925)	30

Fuerza	35	Def. física	1	Pod. mágico	1	Def. mágica	180
Rapidez	10	Suerte	15	Evasión	0	Puntería	0

Elementos	Fuego	Rayo	Agua	Frío	Sanctus
	x1,5	1/2	1/2	1/2	-

Estados alterados

SUE	20	MUD	20	CEG	20	VEN	0 (25%)	PIE	0	FRE	0	ZMB	0	RBR	0
RMA	0	RCO	0	RES	0	INT	0	MUE	0	PRO	0	CON	0 (1)	ANT	0
ESC	0	COR	0	ESP	0	PRI	0	REV	0	SEM	0	OJO	0	LIB	0
GRA	0	DEM	0	EXP	0	ULT	Lv. 1								

	Normal	Raro
Robar	Remedio hypello x1	Remedio hypello x2
Objetos	Esfera de agilidad x1	Esfera de agilidad x1

Soborno	Guiles: 48750	Objetos: Remedio hypello x50
Equipo	Índice: 8/256	Espacios: 1–3 · Habilidades fijas: 1–3 · Kimahri: -

Arma: Penetración (Kimahri y Auron), Efecto Fuego, Efecto Rayo, Efecto Agua, Efecto Frío, Sembrar fuerza

Protección: Defensa Locura

PH 480 (960) **GUILES** 368

SIGURD

Localización	VIT	PM
Cueva del orador robado, Monte Gagazet	2000 (3000)	46

Fuerza	43	Def. física	1	Pod. mágico	50	Def. mágica	180
Rapidez	10	Suerte	15	Evasión	0	Puntería	0

Elementos	Fuego	Rayo	Agua	Frío	Sanctus
	1/2	-	-	x1,5	-

Estados alterados

SUE	20	MUD	20	CEG	20	VEN	0 (25%)	PIE	0	FRE	0	ZMB	0	RBR	0
RMA	0	RCO	0	RES	0	INT	0	MUE	0	PRO	0	CON	0 (1)	ANT	0
ESC	0	COR	0	ESP	0	PRI	0	REV	0	SEM	0	OJO	0	LIB	0
GRA	0	DEM	0	EXP	0	ULT	Lv. 1								

	Normal	Raro
Robar	Ultrapoción x1	Reloj de oro x1
Objetos	Esfera de vigor x1	Esfera de vigor x1

Soborno	Guiles: 50000	Objetos: Reloj de oro x12
Equipo	Índice: 8/256	Espacios: 2–3 · Habilidades fijas: 1–3 · Kimahri: -

Arma: Penetración (Kimahri y Auron), Efecto Fuego, Efecto Rayo, Efecto Agua, Efecto Frío, Sembrar fuerza

Protección: Defensa Freno

PH 810 (1620) **GUILES** 602

SINH

Localización	VIT	PM
Liki	2000 (1000)	100

Fuerza	1	Def. física	1	Pod. mágico	1	Def. mágica	1
Rapidez	6	Suerte	15	Evasión	0	Puntería	0

Elementos	Fuego	Rayo	Agua	Frío	Sanctus
	-	-	-	-	-

Estados alterados

SUE	INM	MUD	INM	CEG	INM	VEN	INM	PIE	INM	FRE	INM	ZMB	INM	RBR	0
RMA	0	RCO	0	RES	0	INT	INM	MUE	INM	PRO	INM	CON	INM	ANT	INM
ESC	INM	COR	INM	ESP	INM	PRI	INM	REV	INM	SEM	0	OJO	0	LIB	0
GRA	0	DEM	0	EXP	INM	ULT	Lv. 4								

	Normal	Raro
Robar	-	-
Objetos	Esfera de magia x1	Esfera de magia x1

Soborno	Guiles: -	Objetos: -
Equipo	Índice: 255/256	Espacios: 1–2 · Habilidades fijas: 1–2 · Kimahri: -

Arma: Penetración (Kimahri y Auron), Efecto Frío

Protección: Fuego x 1/2, Rayo x 1/2, Agua x 1/2, Frío x 1/2

PH 10 (15) **GUILES** 100

*Se incrementa a 32 cuando Seymour prescinde de Ánima



SINH

Sinh	VIT	36000 (3000)	PM	999

Fuerza	1	Def. física	100	Pod. mágico	30	Def. mágica	100
Rapidez	20	Suerte	15	Evasión	0	Puntería	0

Elementos					
Fuego	-	Rayo	-	Agua	-
Frío	-	Sanctus	-		

Estados alterados		SUE	INM	MUD	INM	CEG	INM	VEN	INM	PIE	INM	FRE	INM	ZMB	INM	RBR	INM
RMA	INM	RCO	0	RES	0	INT	INM	MUE	INM	PRO	INM	CON	INM	ANT	0	ESC	0
COR	0																
ESP	INM	PRI	INM	REV	0	SEM	0	OJO	0	LIB	0	GRA	INM	DEM	INM	EXP	INM
ULT	Lv. 4																

Robar	Normal	Fluido de salud x3	Raro	Fluido de salud x4	Soborno	Guiles	-	Objetos	-		
Objetos	Normal	Esfera de PM x1	Raro	Esfera de PM x1	Equipo	Índice	255/256	Espacios	3–4	Habilidades fijas	1–2
								Kimahri	-		

Arma	Penetración (Kimahri y Auron), Efecto Freno +
Protección	Defensa Freno +

PH 18000 (27000) **GUILES** 10000



SINH

Barco volador	VIT	140000 (10000)	PM	999

Fuerza	30	Def. física	40	Pod. mágico	30	Def. mágica	40
Rapidez	30	Suerte	15	Evasión	0	Puntería	0

Elementos					
Fuego	-	Rayo	-	Agua	-
Frío	-	Sanctus	-		

Estados alterados		SUE	INM	MUD	INM	CEG	INM	VEN	INM	PIE	INM	FRE	INM	ZMB	INM	RBR	INM
RMA	INM	RCO	0	RES	0	INT	INM	MUE	INM	PRO	INM	CON	INM	ANT	0	ESC	0
COR	0																
ESP	0	PRI	INM	REV	0	SEM	0	OJO	0	LIB	0	GRA	INM	DEM	INM	EXP	INM
ULT	Lv. 4																

Robar	Normal	Éter x1	Raro	Piedra suprema x1	Soborno	Guiles	-	Objetos	-		
Objetos	Normal	Esfera llave nv. 3 x1	Raro	Esfera llave nv. 3 x1	Equipo	Índice	255/256	Espacios	3–4	Habilidades fijas	1–3
								Kimahri	-		

Arma	Penetración (Kimahri y Auron), Efecto Ceguera +, Efecto Mudez +, Efecto Sueño +, Efecto Freno +
Protección	Defensa Mudez +

PH 20000 (30000) **GUILES** 12000

SOLDADO GUADO

Templo de Macalania	VIT	2000 (2000)	PM	10

Fuerza	10	Def. física	1	Pod. mágico	15	Def. mágica	1
Rapidez	12	Suerte	15	Evasión	0	Puntería	100

Elementos					
Fuego	-	Rayo	-	Agua	-
Frío	-	Sanctus	-		

Estados alterados		SUE	INM	MUD	20	CEG	0	VEN	0 (25%)	PIE	0	FRE	0	ZMB	0	RBR	0
RMA	0	RCO	0	RES	0	INT	0	MUE	10	PRO	INM	CON	INM	ANT	0	ESC	0
COR	0																
ESP	0	PRI	0	REV	0	SEM	0	OJO	0	LIB	0	GRA	0	DEM	0	EXP	0
ULT	Lv. 4																

Robar	Normal	Ultrapoción x1	Raro	Éter x1	Soborno	Guiles	50000	Objetos	Éter x10		
Objetos	Normal	Esfera de habilidad x1	Raro	Esfera de habilidad x1	Equipo	Índice	255/256	Espacios	1–3	Habilidades fijas	1–3
								Kimahri	-		

Arma	Ojo penetrante, Penetración (Kimahri y Auron), Atq. físico +3% (excepto Yuna y Lulu), Atq. físico +5% (excepto Yuna y Lulu), Atq. mágico +3% (Yuna y Lulu), Atq. mágico +5% (Yuna y Lulu)
Protección	VIT +5%, PM +5%, Def. mágica +3%

PH 290 (435) **GUILES** 300

SOLDADO GUADO

Templo de Macalania	VIT	1200 (1432)	PM	330

Fuerza	1	Def. física	1	Pod. mágico	14	Def. mágica	1
Rapidez	20	Suerte	15	Evasión	0	Puntería	0

Elementos					
Fuego	-	Rayo	-	Agua	-
Frío	-	Sanctus	-		

Estados alterados		SUE	INM	MUD	INM	CEG	0	VEN	25 (25%)	PIE	25	FRE	INM	ZMB	0	RBR	0
RMA	INM	RCO	0	RES	0	INT	INM	MUE	25	PRO	0	CON	0 (5)	ANT	0	ESC	0
COR	0																
ESP	0	PRI	0	REV	0	SEM	0	OJO	0	LIB	0	GRA	0	DEM	0	EXP	0
ULT	Lv. 4																

Robar	Normal	Ultrapoción x1	Raro	Poción X x1	Soborno	Guiles	-	Objetos	-		
Objetos	Normal	Esfera de habilidad x1	Raro	Esfera de habilidad x1	Equipo	Índice	8/256	Espacios	1–3	Habilidades fijas	1–3
								Kimahri	-		

Arma	Ojo penetrante, Penetración (Kimahri y Auron), Atq. físico +3% (excepto Yuna y Lulu), Atq. físico +5% (excepto Yuna y Lulu), Atq. mágico +3% (Yuna y Lulu), Atq. mágico +5% (Yuna y Lulu)
Protección	VIT +5%, PM +5%, Def. mágica +3%

PH 290 (580) **GUILES** 480

SOLDADO GUADO

Base de los albhed	VIT	2600 (1432)	PM	600

Fuerza	1	Def. física	1	Pod. mágico	24	Def. mágica	1
Rapidez	20	Suerte	15	Evasión	0	Puntería	0

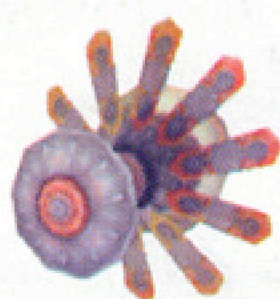
Elementos					
Fuego	-	Rayo	-	Agua	-
Frío	-	Sanctus	-		

Estados alterados		SUE	INM	MUD	20	CEG	0	VEN	0 (25%)	PIE	25	FRE	0	ZMB	0	RBR	0
RMA	INM	RCO	0	RES	0	INT	INM	MUE	25	PRO	0	CON	0 (5)	ANT	0	ESC	0
COR	0																
ESP	0	PRI	0	REV	0	SEM	0	OJO	0	LIB	0	GRA	0	DEM	0	EXP	0
ULT	Lv. 1																

Robar	Normal	Ultrapoción x1	Raro	Poción X x2	Soborno	Guiles	65000	Objetos	Poción X x30		
Objetos	Normal	Esfera de habilidad x1	Raro	Esfera de habilidad x1	Equipo	Índice	8/256	Espacios	1–3	Habilidades fijas	1–3
								Kimahri	-		

Arma	Ojo penetrante, Penetración (Kimahri y Auron), Atq. físico +3% (excepto Yuna y Lulu), Atq. físico +5% (excepto Yuna y Lulu), Atq. mágico +3% (Yuna y Lulu), Atq. mágico +5% (Yuna y Lulu)
Protección	VIT +5%, PM +5%, Def. mágica +3%

PH 540 (1080) **GUILES** 380



SONDA ALBHED

Lago Macalania	VIT	1000 (1000)	PM	1

Fuerza	1	Def. física	1	Pod. mágico	1	Def. mágica	1
Rapidez	0	Suerte	0	Evasión	0	Puntería	0

Elementos					
Fuego	1/2	Rayo	-	Agua	1/2
Frío	1/2	Sanctus	1/2		

Estados alterados		SUE	INM	MUD	INM	CEG	INM	VEN	INM	PIE	INM	FRE	0	ZMB	INM	RBR	0
RMA	0	RCO	0	RES	0	INT	INM	MUE	INM	PRO	INM	CON	INM	ANT	0	ESC	0
COR	0																
ESP	0	PRI	0	REV	INM	SEM	0	OJO	0	LIB	INM	GRA	0	DEM	0	EXP	INM
ULT	Lv. 4																

Robar	Normal	Ultrapoción x1	Raro	Ultrapoción x2	Soborno	Guiles	-	Objetos	-		
Objetos	Normal	Poción x1	Raro	Ultrapoción x1	Equipo	Índice	40/256	Espacios	1–3	Habilidades fijas	1–2
								Kimahri	-		

Arma	Penetración (Kimahri y Auron), Efecto Rayo
Protección	Fuego x 1/2, Rayo x 1/2, Agua x 1/2, Frío x 1/2

PH 220 (330) **GUILES** 300





SPATHI

Canal de la Purgación con Yuna | **VIT** 20000 (2550) | **PM** 1500

Fuerza	31	Def. física	1	Pod. mágico	38	Def. mágica	1	Elementos		Fuego	-	Rayo	-
Rapidez	20	Suerte	15	Evasión	0	Puntería	0	Agua	-	Frío	-	Sanctus	-

Estados alterados				SUE	INM	MUD	INM	CEG	INM	VEN	INM	PIE	INM	FRE	INM	ZMB	INM	RBR	INM
RMA	INM	RCO	INM	RES	INM	INT	INM	MUE	INM	PRO	INM	CON	0 (5)	ANT	0	ESC	0	COR	0
ESP	0	PRI	0	REV	0	SEM	INM	OJO	INM	LIB	INM	GRA	INM	DEM	INM	EXP	INM	ULT	Lv. 1

Robar	Normal	-	Raro	-	Soborno	Guiles	-	Objetos	-		
Objetos	Normal	-	Raro	-	Equipo	Índice	-	Espacios	-	Habilidades fijas	-
								Kimahri	-		

Arma	-		
Protección	-	PH 0 (0)	GUILES 0

TENTÁCULO DE GUNO

Templo de Kilika | **VIT** 450 (500) | **PM** 10

Fuerza	14	Def. física	1	Pod. mágico	1	Def. mágica	1	Elementos		Fuego	-	Rayo	1/2
Rapidez	10	Suerte	10	Evasión	0	Puntería	20	Agua	ABS	Frío	1/2	Sanctus	-

Estados alterados				SUE	INM	MUD	INM	CEG	INM	VEN	INM	PIE	INM	FRE	0	ZMB	INM	RBR	0
RMA	0	RCO	0	RES	0	INT	INM	MUE	INM	PRO	INM	CON	INM	ANT	0	ESC	0	COR	0
ESP	0	PRI	0	REV	0	SEM	0	OJO	0	LIB	0	GRA	0	DEM	0	EXP	INM	ULT	Lv. 4

Robar	Normal	-	Raro	-	Soborno	Guiles	-	Objetos	-		
Objetos	Normal	Esfera de habilidad x1	Raro	Esfera de habilidad x1	Equipo	Índice	-	Espacios	-	Habilidades fijas	-
								Kimahri	-		

Arma	-		
Protección	-	PH 5 (7)	GUILES 30

THROS

Ruinas sumergidas | **VIT** 2200 (600) | **PM** 10

Fuerza	10	Def. física	1	Pod. mágico	1	Def. mágica	1	Elementos		Fuego	-	Rayo	-
Rapidez	12	Suerte	15	Evasión	0	Puntería	20	Agua	-	Frío	-	Sanctus	-

Estados alterados				SUE	0	MUD	INM	CEG	INM	VEN	0	PIE	INM	FRE	0	ZMB	INM	RBR	0
RMA	0	RCO	0	RES	0	INT	INM	MUE	INM	PRO	INM	CON	INM	ANT	0	ESC	0	COR	0
ESP	0	PRI	0	REV	0	SEM	0	OJO	0	LIB	0	GRA	INM	DEM	0	EXP	INM	ULT	Lv. 4

Robar	Normal	Granada x1	Raro	Granada x3	Soborno	Guiles	-	Objetos	-		
Objetos	Normal	Esfera de vigor x2	Raro	Esfera de vigor x2	Equipo	Índice	-	Espacios	-	Habilidades fijas	-
								Kimahri	-		

Arma	-		
Protección	-	PH 8 (12)	GUILES 100

TINAJA MÁGICA

Cueva del orador robado | **VIT** 999999 (999999) | **PM** 9999

Fuerza	1	Def. física	255	Pod. mágico	40	Def. mágica	255	Elementos		Fuego	-	Rayo	-
Rapidez	0	Suerte	0	Evasión	0	Puntería	0	Agua	-	Frío	-	Sanctus	-

Estados alterados				SUE	INM	MUD	INM	CEG	INM	VEN	INM	PIE	INM	FRE	INM	ZMB	INM	RBR	INM
RMA	INM	RCO	INM	RES	INM	INT	INM	MUE	INM	PRO	INM	CON	0 (200)	ANT	INM	ESC	INM	COR	INM
ESP	INM	PRI	INM	REV	INM	SEM	0	OJO	0	LIB	0	GRA	INM	DEM	INM	EXP	INM	ULT	Lv. 1

Robar	Normal	-	Raro	-	Soborno	Guiles	-	Objetos	-		
Objetos	Normal	-	Raro	-	Equipo	Índice	-	Espacios	-	Habilidades fijas	-
								Kimahri	-		

Arma	-		
Protección	-	PH 0 (0)	GUILES 0

TOMBERI

Cueva del orador robado | **VIT** 13500 (4060) | **PM** 1

Fuerza	40	Def. física	10	Pod. mágico	43	Def. mágica	10	Elementos		Fuego	-	Rayo	-
Rapidez	14	Suerte	15	Evasión	0	Puntería	0	Agua	-	Frío	-	Sanctus	-

Estados alterados				SUE	20	MUD	INM	CEG	INM	VEN	INM	PIE	INM	FRE	INM	ZMB	INM	RBR	INM
RMA	INM	RCO	INM	RES	INM	INT	INM	MUE	INM	PRO	INM	CON	0 (25)	ANT	0	ESC	0	COR	0
ESP	0	PRI	0	REV	0	SEM	0	OJO	0	LIB	0	GRA	0	DEM	INM	EXP	INM	ULT	Lv. 1

Robar	Normal	Ultrapoción x1	Raro	Sombra del Etéreo x1	Soborno	Guiles	337500	Objetos	Amuleto x2		
Objetos	Normal	Esfera de vigor x1	Raro	Esfera llave nv. 2 x1	Equipo	Índice	128/256	Espacios	2–3	Habilidades fijas	0–2
								Kimahri	-		

Arma	Penetración (Kimahri y Auron), Efecto Muerte, Efecto Freno		
Protección	Defensa Muerte	PH 6500 (9750)	GUILES 2000

TRITÓN

Monte Gagazet | **VIT** 10000 (7500) | **PM** 35

Fuerza	40	Def. física	50	Pod. mágico	33	Def. mágica	1	Elementos		Fuego	-	Rayo	x1,5
Rapidez	14	Suerte	15	Evasión	0	Puntería	0	Agua	INM	Frío	-	Sanctus	-

Estados alterados				SUE	INM	MUD	0	CEG	0	VEN	0 (25%)	PIE	0	FRE	INM	ZMB	0	RBR	0
RMA	0	RCO	0	RES	0	INT	INM	MUE	0	PRO	0	CON	0 (1)	ANT	0	ESC	0	COR	0
ESP	0	PRI	0	REV	0	SEM	0	OJO	0	LIB	0	GRA	0	DEM	0	EXP	0	ULT	Lv. 1

Robar	Normal	Piedra Agua x2	Raro	Piedra Agua x3	Soborno	Guiles	250000	Objetos	Esfera de cifras x1		
Objetos	Normal	Esfera de magia x1	Raro	Esfera de magia x1	Equipo	Índice	60/256	Espacios	2–4	Habilidades fijas	1–2
								Kimahri	-		

Arma	Penetración (Kimahri y Auron), Atq. físico +3%, Atq. físico +5%		
Protección	Defensa Zombi, Def. física +5%, Def. física +10%	PH 600 (900)	GUILES 330



UNIDAD 97

Recinto de Yevon	VIT	3700 (5550)	PM	1

								Elementos				
Fuerza	43	Def. física	1	Pod. mágico	38	Def. mágica	120	Fuego	x1,5	Rayo	-	
Rapidez	12	Suerte	15	Evasión	0	Puntería	0	Agua	x1,5	Frío	-	Sanctus -

Estados alterados		SUE	INM	MUD	INM	CEG	INM	VEN	INM	PIE	INM	FRE	0	ZMB	INM	RBR	INM
RMA	INM	RCO	INM	RES	0	INT	INM	MUE	INM	PRO	INM	CON	0 (15)	ANT	0	ESC	0
COR	0	ESP	0	PRI	0	REV	0	SEM	0	OJO	0	LIB	0	GRA	0	DEM	INM
EXP	0	ULT	Lv. 1														

					Soborno			
Robar	Normal	Agua bendita x3	Raro	Éter x2	Guiles	92500	Objetos	Éter x16
Objetos	Normal	Cola de fénix x2	Raro	Omnifénix x1	Equipo: Índice	30/256	Espacios	2–4 · Habilidades fijas 0–2
							Kimahri	-

Arma	Penetración (Kimahri y Auron), Atq. físico +5% (excepto Yuna y Lulu), Atq. mágico +5% (Yuna y Lulu)
Protección	Fuego x 1/2, Rayo x 1/2, Agua x 1/2, Frío x 1/2

PH 3200 (4800) · GUILES 1080



UNIDAD 99

Bevelle	VIT	2700 (2108)	PM	1

								Elementos				
Fuerza	40	Def. física	1	Pod. mágico	32	Def. mágica	120	Fuego	x1,5	Rayo	-	
Rapidez	9	Suerte	15	Evasión	0	Puntería	0	Agua	x1,5	Frío	-	Sanctus -

Estados alterados		SUE	INM	MUD	INM	CEG	INM	VEN	INM	PIE	INM	FRE	0	ZMB	INM	RBR	INM
RMA	INM	RCO	0	RES	0	INT	INM	MUE	INM	PRO	INM	CON	0 (15)	ANT	0	ESC	0
COR	0	ESP	0	PRI	0	REV	0	SEM	0	OJO	0	LIB	0	GRA	0	DEM	0
EXP	0	ULT	Lv. 1														

					Soborno			
Robar	Normal	Panacea x1	Raro	Éter x1	Guiles	67500	Objetos	Éter x10
Objetos	Normal	Cola de fénix x1	Raro	Omnifénix x1	Equipo: Índice	30/256	Espacios	2–3 · Habilidades fijas 0–2
							Kimahri	-

Arma	Efecto Fuego, Efecto Rayo, Efecto Agua, Efecto Frío, Atq. físico +3% (excepto Yuna y Lulu), Atq. físico +5% (excepto Yuna y Lulu), Atq. mágico +3% (Yuna y Lulu), Atq. mágico +5% (Yuna y Lulu), Sembrar rapidez
Protección	Fuego x 1/2, Rayo x 1/2, Agua x 1/2, Frío x 1/2

PH 1870 (2805) · GUILES 1300



UNIDAD BLINDADA 11

Recinto de Yevon	VIT	6200 (8848)	PM	1

								Elementos				
Fuerza	34	Def. física	1	Pod. mágico	1	Def. mágica	60	Fuego	x1,5	Rayo	-	
Rapidez	25	Suerte	15	Evasión	0	Puntería	0	Agua	x1,5	Frío	-	Sanctus -

Estados alterados		SUE	INM	MUD	INM	CEG	95	VEN	INM	PIE	INM	FRE	0	ZMB	INM	RBR	INM
RMA	INM	RCO	INM	RES	INM	INT	INM	MUE	INM	PRO	0	CON	0 (15)	ANT	0	ESC	0
COR	0	ESP	0	PRI	0	REV	0	SEM	0	OJO	0	LIB	0	GRA	0	DEM	INM
EXP	0	ULT	Lv. 1														

					Soborno			
Robar	Normal	Agua bendita x3	Raro	Éter x2	Guiles	155000	Objetos	Elixir x12
Objetos	Normal	Ultrapoción x2	Raro	Omnipoción x1	Equipo: Índice	30/256	Espacios	2–4 · Habilidades fijas 0–2
							Kimahri	Patada circular

Arma	Penetración (Kimahri y Auron), Atq. físico +5% (excepto Yuna y Lulu), Atq. mágico +5% (Yuna y Lulu)
Protección	Fuego x 1/2, Rayo x 1/2, Agua x 1/2, Frío x 1/2

PH 3200 (4800) · GUILES 1080



UNIDAD BLINDADA 63

Bevelle	VIT	4200 (2108)	PM	1

								Elementos				
Fuerza	30	Def. física	1	Pod. mágico	1	Def. mágica	60	Fuego	x1,5	Rayo	-	
Rapidez	22	Suerte	15	Evasión	0	Puntería	0	Agua	x1,5	Frío	-	Sanctus -

Estados alterados		SUE	INM	MUD	INM	CEG	95	VEN	INM	PIE	INM	FRE	0	ZMB	INM	RBR	INM
RMA	INM	RCO	0	RES	0	INT	INM	MUE	INM	PRO	0	CON	0 (15)	ANT	0	ESC	0
COR	0	ESP	0	PRI	0	REV	0	SEM	0	OJO	0	LIB	0	GRA	0	DEM	0
EXP	0	ULT	Lv. 1														

					Soborno			
Robar	Normal	Panacea x1	Raro	Éter x1	Guiles	105000	Objetos	Elixir x8
Objetos	Normal	Ultrapoción x1	Raro	Omnipoción x1	Equipo: Índice	30/256	Espacios	2–3 · Habilidades fijas 0–2
							Kimahri	Patada circular

Arma	Penetración (Kimahri y Auron), Atq. físico +3% (excepto Yuna y Lulu), Atq. físico +5% (excepto Yuna y Lulu), Atq. mágico +3% (Yuna y Lulu), Atq. mágico +5% (Yuna y Lulu)
Protección	Fuego x 1/2, Rayo x 1/2, Agua x 1/2, Frío x 1/2

PH 1870 (2805) · GUILES 1300



VARN

Sinh, Ruinas Omega	VIT	56000 (11036)	PM	1

								Elementos				
Fuerza	13	Def. física	50	Pod. mágico	38	Def. mágica	10	Fuego	1/2	Rayo	1/2	
Rapidez	26	Suerte	15	Evasión	0	Puntería	0	Agua	1/2	Frío	1/2	Sanctus x1,5

Estados alterados		SUE	INM	MUD	INM	CEG	INM	VEN	INM	PIE	80	FRE	INM	ZMB	INM	RBR	0
RMA	INM	RCO	INM	RES	0	INT	INM	MUE	INM	PRO	INM	CON	0 (7)	ANT	0	ESC	0
COR	0	ESP	INM	PRI	0	REV	0	SEM	0	OJO	0	LIB	0	GRA	0	DEM	INM
EXP	0	ULT	Lv. 1														

					Soborno			
Robar	Normal	Viento del Etéreo x1	Raro	Piedra de luz x1	Guiles	1400000	Objetos	Omnielixir x2
Objetos	Normal	Esfera de magia x1	Raro	Esfera llave nv. 2 x1	Equipo: Índice	128/256	Espacios	3–4 · Habilidades fijas 0–2
							Kimahri	-

Arma	Penetración (Kimahri y Auron), Atq. mágico +10%, Turbo doble
Protección	Escudo en apuros, Def. mágica +10%

PH 19500 (29250) · GUILES 1780



VÉSPIDA

Llanura de la Calma	VIT	700 (1050)	PM	65

								Elementos				
Fuerza	22	Def. física	1	Pod. mágico	1	Def. mágica	1	Fuego	-	Rayo	-	
Rapidez	22	Suerte	15	Evasión	16	Puntería	0	Agua	-	Frío	x1,5	Sanctus -

Estados alterados		SUE	20	MUD	20	CEG	20	VEN	0 (25%)	PIE	0	FRE	0	ZMB	0	RBR	0
RMA	0	RCO	0	RES	0	INT	0	MUE	0	PRO	0	CON	0 (1)	ANT	0	ESC	0
COR	0	ESP	0	PRI	0	REV	0	SEM	0	OJO	0	LIB	0	GRA	0	DEM	0
EXP	0	ULT	Lv. 1														

					Soborno			
Robar	Normal	Colmillo venenoso x1	Raro	Colmillo venenoso x2	Guiles	17500	Objetos	Colmillo venenoso x6
Objetos	Normal	Esfera de magia x1	Raro	Esfera de magia x1	Equipo: Índice	8/256	Espacios	1–3 · Habilidades fijas 1–3
							Kimahri	-

Arma	Penetración (Kimahri y Auron), Efecto Fuego, Efecto Rayo, Efecto Agua, Efecto Frío, Sembrar rapidez
Protección	Defensa Veneno

PH 480 (960) · GUILES 320

VIHUR

Lugar	VIT	PM
Estadio de Luca	255 (500)	1

Fuerza	20	Def. física	1	Pod. mágico	1	Def. mágica	1	Elementos					
										Fuego	-	Rayo	-
Rapidez	3	Suerte	0	Evasión	0	Puntería	25	Agua	-	Frío	-	Sanctus	-

Estados alterados		SUE	0	MUD	0	CEG	0	VEN	0 (25%)	PIE	0	FRE	0	ZMB	0	RBR	0
RMA	0	RCO	0	RES	0	INT	0	MUE	0	PRO	0	CON	0 (3)	ANT	0	ESC	0	COR	0
ESP	0	PRI	0	REV	0	SEM	0	OJO	INM	LIB	INM	GRA	0	DEM	0	EXP	0	ULT	Lv. 1

					Soborno						
Robar	Normal	-	Raro	-	Soborno	Guiles	-	Objetos	-		
Objetos	Normal	Esfera de vigor x1	Raro	Esfera de vigor x1	Equipo	Índice	8/256	Espacios	1–2	Habilidades fijas	1–2
								Kimahri	-		

Arma	Penetración (Kimahri y Auron), Efecto Frío
Protección	Defensa Freno, VIT +5%

PH 14 (21) **GUILES** 50

VIHUR

Lugar	VIT	PM
Camino de Miihen	255 (383)	22

Fuerza	20	Def. física	1	Pod. mágico	21	Def. mágica	120	Elementos					
										Fuego	-	Rayo	-
Rapidez	6	Suerte	15	Evasión	0	Puntería	0	Agua	-	Frío	x1,5	Sanctus	-

Estados alterados		SUE	20	MUD	20	CEG	20	VEN	0 (25%)	PIE	0	FRE	0	ZMB	0	RBR	0
RMA	0	RCO	0	RES	0	INT	0	MUE	0	PRO	0	CON	0 (1)	ANT	0	ESC	0	COR	0
ESP	0	PRI	0	REV	0	SEM	0	OJO	0	LIB	0	GRA	0	DEM	0	EXP	0	ULT	Lv. 1

Robar	Normal	Poción x1	Raro	Reloj de plata x1	Soborno	Guiles	6375	Objetos	Reloj de plata x10		
Objetos	Normal	Esfera de vigor x1	Raro	Esfera de vigor x1	Equipo	Índice	8/256	Espacios	1–2	Habilidades fijas	1–2
								Kimahri	-		

Arma	Penetración (Kimahri y Auron), Efecto Fuego, Efecto Rayo, Efecto Agua, Efecto Frío, Sembrar fuerza
Protección	Defensa Freno, VIT +5%

PH 24 (48) **GUILES** 60

VRAHA

Lugar	VIT	PM
Cueva del orador robado	8700 (4060)	29

Fuerza	36	Def. física	1	Pod. mágico	21	Def. mágica	1	Elementos					
										Fuego	1/2	Rayo	-
Rapidez	23	Suerte	15	Evasión	0	Puntería	0	Agua	-	Frío	-	Sanctus	-

Estados alterados		SUE	80	MUD	0	CEG	95	VEN	25 (25%)	PIE	25	FRE	INM	ZMB	0	RBR	0
RMA	INM	RCO	0	RES	0	INT	0	MUE	INM	PRO	0	CON	0 (2)	ANT	0	ESC	0	COR	0
ESP	0	PRI	0	REV	0	SEM	0	OJO	0	LIB	0	GRA	0	DEM	0	EXP	0	ULT	Lv. 1

Robar	Normal	Ultrapoción x1	Raro	Ultrapoción x2	Soborno	Guiles	217500	Objetos	Poción X x60		
Objetos	Normal	Esfera de habilidad x1	Raro	Esfera de habilidad x1	Equipo	Índice	128/256	Espacios	2–3	Habilidades fijas	1–3
								Kimahri	Bola de fuego		

Arma	Penetración (Kimahri y Auron), Efecto Fuego, Efecto Mudez, Sembrar habilidad
Protección	VIT +10%

PH 1320 (1980) **GUILES** 720

WENDIGO

Lugar	VIT	PM
Lago Macalania	18000 (1432)	32

Fuerza	40	Def. física	1	Pod. mágico	1	Def. mágica	1	Elementos					
										Fuego	-	Rayo	-
Rapidez	18	Suerte	15	Evasión	0	Puntería	0	Agua	-	Frío	-	Sanctus	-

Estados alterados		SUE	20	MUD	20	CEG	20	VEN	INM	PIE	INM	FRE	INM	ZMB	INM	RBR	0
RMA	0	RCO	0	RES	0	INT	0	MUE	INM	PRO	0	CON	0 (5)	ANT	0	ESC	0	COR	0
ESP	INM	PRI	0	REV	0	SEM	0	OJO	0	LIB	0	GRA	0	DEM	0	EXP	INM	ULT	Lv. 1

Robar	Normal	Ultrapoción x1	Raro	Poción X x1	Soborno	Guiles	-	Objetos	-		
Objetos	Normal	Esfera de vigor x1	Raro	Esfera de vigor x2	Equipo	Índice	128/256	Espacios	1–2	Habilidades fijas	1–2
								Kimahri	-		

Arma	Penetración (Kimahri y Auron), Contraataque
Protección	Prisa en apuros, VIT +10%

PH 2000 (3000) **GUILES** 3000

YENKE RONSO

Lugar	VIT	PM
Monte Gagazet	* (2500)	200

Fuerza	**	Def. física	30	Pod. mágico	***	Def. mágica	50	Elementos					
										Fuego	-	Rayo	-
Rapidez	****	Suerte	15	Evasión	0	Puntería	100	Agua	-	Frío	-	Sanctus	-

Estados alterados		SUE	INM	MUD	INM	CEG	INM	VEN	INM	PIE	INM	FRE	INM	ZMB	INM	RBR	0
RMA	0	RCO	0	RES	0	INT	INM	MUE	INM	PRO	INM	CON	0 (20)	ANT	0	ESC	0	COR	0
ESP	INM	PRI	0	REV	0	SEM	0	OJO	0	LIB	0	GRA	0	DEM	INM	EXP	INM	ULT	Lv. 4

Robar	Normal	Esfera llave nv. 3 x1	Raro	Esfera llave nv. 3 x2	Soborno	Guiles	-	Objetos	-		
Objetos	Normal	Esfera de retorno x1	Raro	Esfera amiga x1	Equipo	Índice	255/256	Espacios	2–3	Habilidades fijas	1
								Kimahri	*****		

Arma	Penetración
Protección	PM +20%

PH 4500 (6750) **GUILES** 1500

YOJIMBO

Lugar	VIT	PM
Cueva del orador robado	33000 (4060)	2000

Fuerza	34	Def. física	80	Pod. mágico	35	Def. mágica	1	Elementos					
										Fuego	-	Rayo	-
Rapidez	32	Suerte	15	Evasión	0	Puntería	0	Agua	-	Frío	-	Sanctus	-

Estados alterados		SUE	INM	MUD	INM	CEG	INM	VEN	INM	PIE	INM	FRE	INM	ZMB	INM	RBR	INM
RMA	INM	RCO	INM	RES	INM	INT	INM	MUE	INM	PRO	INM	CON	0 (5)	ANT	0	ESC	0	COR	0
ESP	0	PRI	0	REV	0	SEM	INM	OJO	INM	LIB	INM	GRA	INM	DEM	INM	EXP	INM	ULT	-

Robar	Normal	-	Raro	-	Soborno	Guiles	-	Objetos	-		
Objetos	Normal	-	Raro	-	Equipo	Índice	-	Espacios	-	Habilidades fijas	-
								Kimahri	-		

Arma	-
Protección	-

PH 0 (0) **GUILES** 0

*Aumenta con la Fuerza y el Poder mágico de Kimahri **1/2 del Fuerza de Yenke ***Depende de la VIT de Kimahri. ****Rapidez de Kimahri -6 *****Bola de fuego, Vaho acuático, Aliento petrificante, Viento blanco





YOVI

YOVI	Cueva del orador robado	VIT	900 (1350)	PM	95

Fuerza	26	Def. física	1	Pod. mágico	1	Def. mágica	180	Elementos	Fuego	1/2	Rayo	1/2
Rapidez	29	Suerte	15	Evasión	10	Puntería	0	Agua 1/2	Frío	x1,5	Sanctus	-

Estados alterados	SUE 20	MUD 20	CEG 20	VEN 0 (25%)	PIE 0	FRE 0	ZMB 0	RBR 0
RMA 0	RCO 0	RES 0	INT 0	MUE 0	PRO 0	CON 0 (1)	ANT 0	ESC 0	COR 0
ESP 0	PRI 0	REV 0	SEM 0	OJO 0	LIB 0	GRA 0	DEM 0	EXP 0	ULT Lv. 1

Robar	Normal	Aguja de oro x1	Raro	Granada pétrea x1	Soborno	Guiles	22500	Objetos	Granada pétrea x12		
Objetos	Normal	Esfera de agilidad x1	Raro	Esfera de vigor x1	Equipo	Índice	8/256	Espacios	1–3	Habilidades fijas	1–3
Arma	Penetración (Kimahri y Auron), Efecto Fuego, Efecto Rayo, Efecto Agua, Efecto Frío, Sembrar rapidez							Kimahri	-		
Protección	Defensa Freno							PH	810 (1620)	GUILES	480

YUNALESCA

YUNALESCA	Recinto de Yevon	VIT	24000 (10000)	PM	500

Fuerza	20	Def. física	50	Pod. mágico	30	Def. mágica	50	Elementos	Fuego	-	Rayo	-
Rapidez	40	Suerte	20	Evasión	0	Puntería	0	Agua -	Frío	-	Sanctus	-

Estados alterados	SUE INM	MUD INM	CEG INM	VEN INM	PIE INM	FRE INM	ZMB INM	RBR INM
RMA INM	RCO INM	RES INM	INT 75	MUE INM	PRO INM	CON INM	ANT 0	ESC 0	COR 0
ESP 0	PRI 0	REV 0	SEM INM	OJO 0	LIB 0	GRA INM	DEM INM	EXP INM	ULT Lv. 4

Robar	Normal	Brebaje de salud x1	Raro	Viento del Etéreo x1	Soborno	Guiles	-	Objetos	-		
Objetos	Normal	Esfera llave nv. 3 x1	Raro	Esfera llave nv. 3 x1	Equipo	Índice	255/256	Espacios	2–4	Habilidades fijas	1–2
Arma	Penetración (Kimahri y Auron), Efecto Zombi +							Kimahri	-		
Protección	Defensa Zombi +							PH	0 (0)	GUILES	0

YUNALESCA

YUNALESCA	Recinto de Yevon	VIT	48000 (10000)	PM	500

Fuerza	20	Def. física	50	Pod. mágico	30	Def. mágica	50	Elementos	Fuego	-	Rayo	-
Rapidez	40	Suerte	20	Evasión	0	Puntería	0	Agua -	Frío	-	Sanctus	-

Estados alterados	SUE INM	MUD INM	CEG INM	VEN INM	PIE INM	FRE INM	ZMB INM	RBR INM
RMA INM	RCO INM	RES INM	INT 75	MUE INM	PRO INM	CON INM	ANT 0	ESC 0	COR 0
ESP 0	PRI 0	REV 0	SEM INM	OJO 0	LIB 0	GRA INM	DEM INM	EXP INM	ULT Lv. 4

Robar	Normal	Brebaje de salud x1	Raro	Viento del Etéreo x1	Soborno	Guiles	-	Objetos	-		
Objetos	Normal	Esfera llave nv. 3 x1	Raro	Esfera llave nv. 3 x1	Equipo	Índice	255/256	Espacios	2–4	Habilidades fijas	1–2
Arma	Penetración (Kimahri y Auron), Efecto Zombi +							Kimahri	-		
Protección	Defensa Zombi +							PH	0 (0)	GUILES	0

YUNALESCA

YUNALESCA	Recinto de Yevon	VIT	60000 (10000)	PM	500

Fuerza	20	Def. física	50	Pod. mágico	30	Def. mágica	50	Elementos	Fuego	-	Rayo	-
Rapidez	40	Suerte	20	Evasión	0	Puntería	0	Agua -	Frío	-	Sanctus	-

Estados alterados	SUE INM	MUD INM	CEG INM	VEN INM	PIE INM	FRE INM	ZMB INM	RBR INM
RMA INM	RCO INM	RES INM	INT 75	MUE INM	PRO INM	CON INM	ANT 0	ESC 0	COR 0
ESP 0	PRI 0	REV 0	SEM INM	OJO 0	LIB 0	GRA INM	DEM INM	EXP INM	ULT Lv. 4

Robar	Normal	Brebaje de salud x1	Raro	Viento del Etéreo x1	Soborno	Guiles	-	Objetos	-		
Objetos	Normal	Esfera llave nv. 3 x1	Raro	Esfera llave nv. 3 x1	Equipo	Índice	255/256	Espacios	2–4	Habilidades fijas	1–2
Arma	Penetración (Kimahri y Auron), Efecto Zombi +							Kimahri	-		
Protección	Defensa Zombi +							PH	14000 (21000)	GUILES	9000

ZU

ZU	Desierto de Sanubia	VIT	12000 (12000)	PM	50

Fuerza	32	Def. física	20	Pod. mágico	30	Def. mágica	20	Elementos	Fuego	-	Rayo	-
Rapidez	8	Suerte	15	Evasión	0	Puntería	0	Agua -	Frío	-	Sanctus	-

Estados alterados	SUE INM	MUD 20	CEG 20	VEN 25 (25%)	PIE INM	FRE 0	ZMB INM	RBR 0
RMA 0	RCO 0	RES 0	INT INM	MUE INM	PRO INM	CON 0 (3)	ANT 0	ESC 0	COR 0
ESP INM	PRI 0	REV 0	SEM 0	OJO 0	LIB 0	GRA 0	DEM 0	EXP 0	ULT Lv. 1

Robar	Normal	Bomba de humo x3	Raro	Bomba de humo x4	Soborno	Guiles	-	Objetos	-		
Objetos	Normal	*	Raro	**	Equipo	Índice	255/256	Espacios	2–3	Habilidades fijas	1–3
Arma	Penetración (Kimahri y Auron), Efecto Ceguera, Atq. físico +3% (excepto Yuna y Lulu), Atq. mágico +3% (Yuna y Lulu)							Kimahri	-		
Protección	Defensa Ceguera							PH	1200 (1800)	GUILES	1200

ZU

ZU	Desierto de Sanubia	VIT	18000 (1432)	PM	50

Fuerza	37	Def. física	20	Pod. mágico	35	Def. mágica	20	Elementos	Fuego	-	Rayo	-
Rapidez	20	Suerte	15	Evasión	0	Puntería	0	Agua -	Frío	-	Sanctus	-

Estados alterados	SUE INM	MUD 20	CEG 95	VEN 25 (25%)	PIE INM	FRE 0	ZMB INM	RBR 0
RMA 0	RCO 0	RES 0	INT INM	MUE INM	PRO INM	CON 0 (5)	ANT 0	ESC 0	COR 0
ESP 0	PRI 0	REV 0	SEM 0	OJO 0	LIB 0	GRA 0	DEM 0	EXP 0	ULT Lv. 1

Robar	Normal	Bomba de humo x3	Raro	Bomba de humo x4	Soborno	Guiles	450000	Objetos	Esfera técnica x2		
Objetos	Normal	*	Raro	***	Equipo	Índice	128/256	Espacios	2–3	Habilidades fijas	1–3
Arma	Penetración (Kimahri y Auron), Efecto Ceguera, Atq. físico +5% (excepto Yuna y Lulu), Atq. mágico +5% (Yuna y Lulu)							Kimahri	-		
Protección	Defensa Ceguera							PH	1200 (1800)	GUILES	1200

*Esfera de vigor x1, Remedio albhed x2 **Esfera de vigor x2, Remedio albhed x2 ***Esfera de vigor x2, Remedio albhed x3



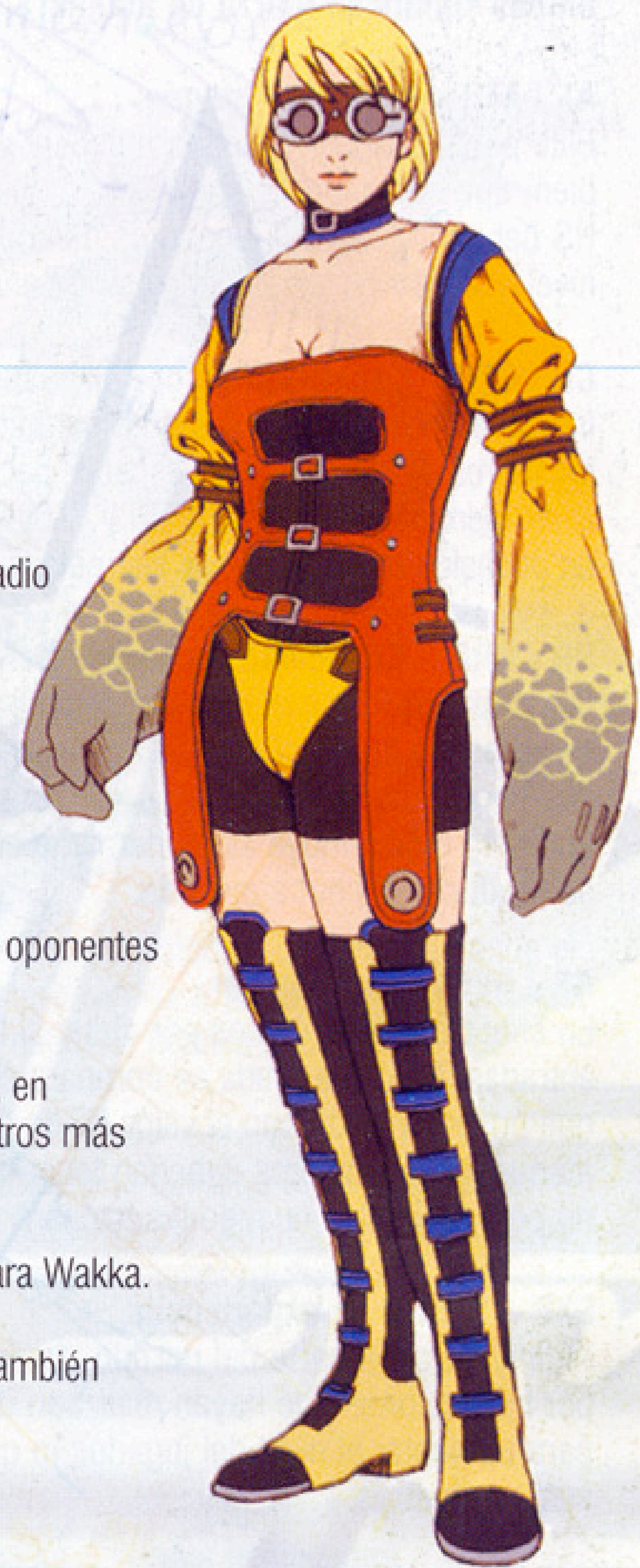
Blitzbol
BLITZBOL



l blitzbol, una combinación de rugby y waterpolo, es el deporte nacional de Spira, el mundo de Final Fantasy X. En las páginas siguientes se detallan las reglas básicas del blitzbol y los trucos que necesitas conocer para dominar este juego.



QUÉ NECESITAS SABER

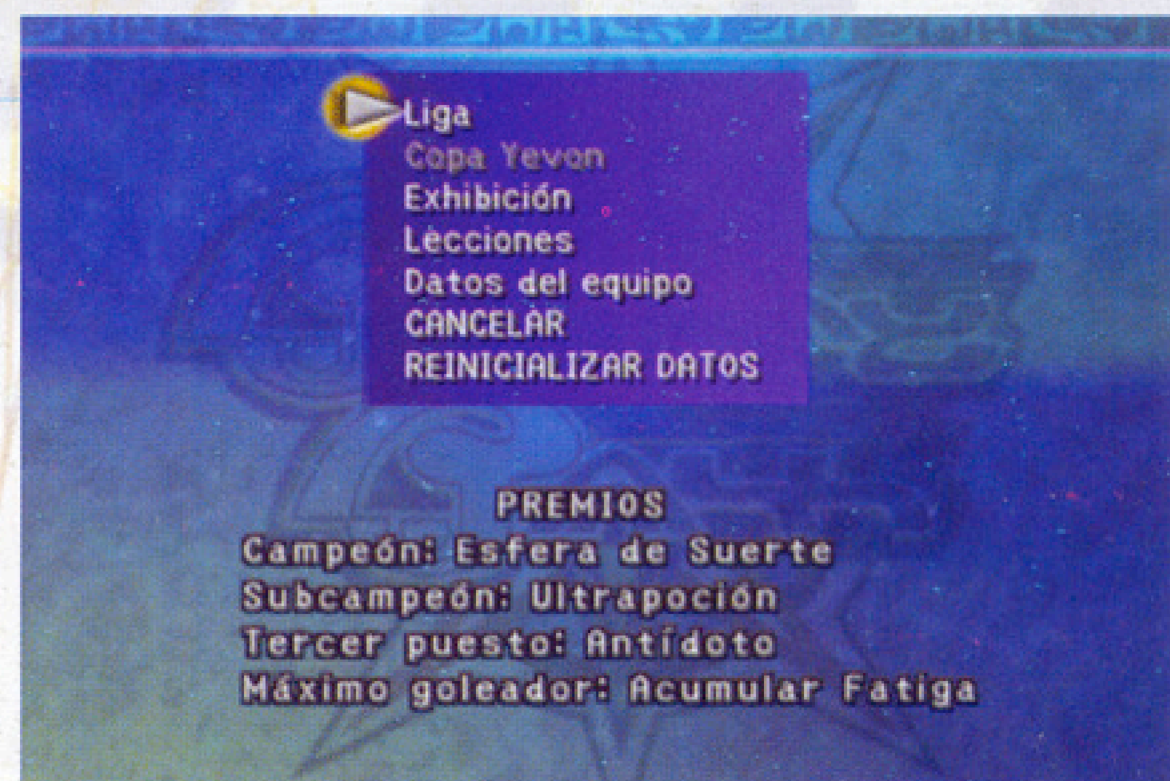


INTRODUCCIÓN AL BLITZBOL

- La primera vez que puedes jugar es en Luca (véase la página 75).
- Tras llegar al Camino de Miihen, podrás disputar partidos de blitzbol en cualquier ESFERA DEL VIAJERO (véase la página 78): simplemente pulsa ⊗ frente a una esfera y selecciona "Ir al estadio de blitzbol".
- En el blitzbol intervienen dos equipos de seis jugadores (cinco de campo y un portero).
- Un partido dura diez minutos, y se divide en dos partes de cinco minutos. Esto no incluye el tiempo necesario para trazar tu estrategia y realizar la selección de las acciones.
- El objetivo es chutar el balón dentro de la portería contraria y haber marcado más goles que tus oponentes al término del encuentro.
- Cada jugador de blitzbol tiene parámetros que determinan el éxito de sus acciones. No obstante, en algunas acciones (como se explica en este capítulo) interviene un factor aleatorio: tener parámetros más altos que tu oponente no constituye ninguna garantía.
- La recompensa por las victorias son objetos, habilidades para los jugadores y nuevos Turbos para Wakka.
- Las estadísticas de los jugadores mejoran gracias a un sistema de puntos de experiencia EXP. También podrás fichar a jugadores nuevos después de llegar al Camino de Miihen.

MENÚ PRINCIPAL DE BLITZBOL

Selecciona "Ir al estadio de blitzbol" frente a una ESFERA DEL VIAJERO para abrir el menú principal. Verás las siguientes opciones:



Liga, Copa Yevon y Exhibición:
Elige uno de los tres modos de competición de blitzbol. Los premios correspondientes aparecerán al seleccionar la opción deseada.

Lecciones:
Explican detalladamente las reglas más importantes del juego. Los principiantes no deberían perdérselas.

Datos del equipo:
Aquí puedes ver a los jugadores de tu equipo, sus estadísticas y habilidades.

CANCELAR:
Para volver a tu aventura en Final Fantasy X.

REINICIALIZAR DATOS:
¡Ten cuidado! Esta opción reinicia todos los parámetros de tus jugadores, sus niveles así como las habilidades adquiridas, y restaura la configuración predeterminada.





PARÁMETROS DE LOS JUGADORES

Cada jugador tiene ocho parámetros que pueden alcanzar un nivel máximo de 99; excepto los de VT y EXP, cuyo valor máximo es 9.999. En muchos casos, puede haber dos abreviaturas para un parámetro, por ejemplo, AT y ATQ: ambos significan fuerza de ataque.

AT / ATQ – Fuerza de ataque:
Este parámetro determina la potencia de las entradas. Ahora bien, que una entrada tenga éxito o no, dependerá del nivel de RS del contrario. Los jugadores de la defensa necesitan un nivel alto de AT para poder robar balones.

CP / CTP – Capacidad de cortar pases:
Indica la habilidad de un jugador para cortar pases o chuts. Los jugadores de la defensa en especial necesitan tener valores altos, porque a las cifras de PS y CH del jugador, actualmente en posesión de la pelota, se les resta la CP del defensor.

PR / PRD – Capacidad de parada del portero:
El parámetro PR es el más importante para el portero, porque se le resta a la cifra CH del atacante y afecta las posibilidades que tiene éste de marcar un gol. Recuerda que el nivel de CH aumenta o disminuye aleatoriamente en hasta un 50% cuando se produce un chut a portería.

RS / RES – Resistencia:
En el blitzbol, los intentos por quitar el balón se conocen como entradas. En una entrada se compara el valor RS del jugador que posee el balón con el valor AT de quien hace la jugada de ataque. Los delanteros deberían tener niveles de RS altos para no perder el balón cuando les hacen entradas.

EXP – Puntos de experiencia:
Al final de cada parte del partido, los jugadores reciben EXP por las acciones que hayan realizado durante el juego. Sirven para aumentar el nivel del jugador, lo que a su vez incrementa sus parámetros.

VT / VIT – Capacidad de acción:
El jugador que posee el balón utiliza continuamente VT mientras se mueve. Las acciones como pases y chuts, así como las habilidades, también consumen VT. El nivel de VT se recupera gradualmente cuando el jugador no está en posesión del balón. Si la cifra de VT queda por debajo de 10, los parámetros PS y CH se reducen a la mitad. El nivel de VT del blitzbol no se corresponde con las cifras de VIT del resto de Final Fantasy X.

Nv. – Nivel:
Muestra detalles acerca de la experiencia de un jugador.

PS / PAS – Fuerza de pase:
Cuanto mayor sea esta cifra, más largo será el pase. Si los jugadores contrarios intentan cortar el pase, sus cifras de CP reducirán tu nivel de PS. Debido a la resistencia del agua, el nivel de PS desciende continuamente mientras el balón rueda. Si llega a 0, el pase falla y el jugador más cercano intercepta el balón.

CH / CHT – Fuerza de chut:
Cuanto mayor sea la CH de tu jugador, podrá chutar desde más lejos y con más precisión. Si los jugadores contrarios bloquean tu disparo, sus cifras de CP reducirán tu nivel de CH. El valor de CH desciende continuamente mientras el balón se mueve, debido a la resistencia del agua. El parámetro PR también se resta de tu nivel de CH. Si llega a 0, el chut fallará y el balón irá al jugador más cercano (pero no al autor del chut).

RAP – Rapidez:
Velocidad de los jugadores al nadar. El valor medio es 60.



COMPETICIONES

LIGA

Seis equipos compiten en una liga. Cada uno juega dos veces contra todos los demás, de forma que en total se libran diez encuentros. Tu equipo ganará tres puntos por victoria y uno por empate. El equipo con más puntos gana la Liga. En caso de empate, ambos equipos son declarados vencedores.

COPA YEVON

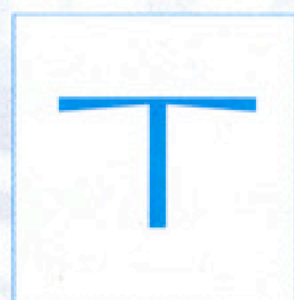
Esta es una competición eliminatoria de seis equipos. La selección de partidos es aleatoria. En caso de empate, se añaden cinco minutos de prórroga hasta que uno de los equipos marca un gol. No se puede comenzar una nueva Copa Yevon inmediatamente después de la anterior: se tiene que haber abierto cinco veces el menú principal de blitzbol antes de poder seleccionar de nuevo la opción "Copa Yevon".

EXHIBICIÓN

Partido amistoso para ganar conocimiento del juego y para probar estrategias nuevas. Puedes seleccionar cualquier equipo contrario, pero recuerda que tus jugadores no ganan EXP (puntos de experiencia) en estos encuentros. Sin embargo, sí es posible robar habilidades, de forma que puedes dotar de más técnicas a tus jugadores sin que los demás equipos perfeccionen las suyas.



PLANIFICAR ANTES DE CADA TIEMPO



Tras elegir una competición de Liga, Copa Yevon o Exhibición, tienes que comenzar a preparar el partido. Un encuentro de blitzbol empieza después de asignar las posiciones, seleccionar habilidades y escoger marcajes.



LAS POSICIONES

Procura tener al jugador adecuado en cada posición de juego: los parámetros de tus jugadores son decisivos. Sólo puedes cambiar la selección una vez que hayas asignado todas las posiciones.

AI – avanzado izquierdo:
Esta es la posición del delantero situado a la izquierda desde el punto de vista de tu portero (abajo a la izquierda en el monitor de juego). Este jugador necesita niveles altos de RS y CH.

AD – avanzado derecho:
Esta es la posición del delantero situado a la derecha desde el punto de vista de tu portero (arriba a la izquierda en el monitor de juego). Este jugador necesita niveles altos de RS y CH.

CC – centrocampista:
Esta es la posición central, en el medio del campo. Lo mejor es que la ocupe un jugador que tenga igual de buenos todos los niveles: PS, AT y CP son especialmente útiles.

DI – defensa izquierdo:
Esta es la posición del defensa situado a la izquierda desde el punto de vista de tu portero (abajo a la derecha en el monitor de juego). Este jugador necesita niveles altos de AT y CP.

DD – defensa derecho:
Esta es la posición del defensa situado a la derecha desde el punto de vista de tu portero (arriba a la derecha en el monitor de juego). Este jugador necesita niveles altos de AT y CP.

PT – portero:
Tu portería siempre aparece a la derecha en el monitor de juego y la contraria a la izquierda, en ambas partes de todos los partidos. Tu portero necesita tener un buen PR.

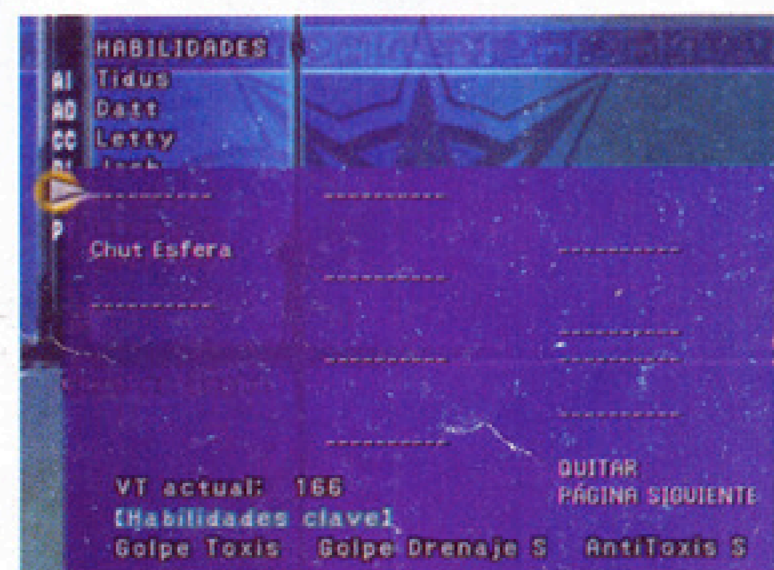
SELECCIÓN DE HABILIDADES

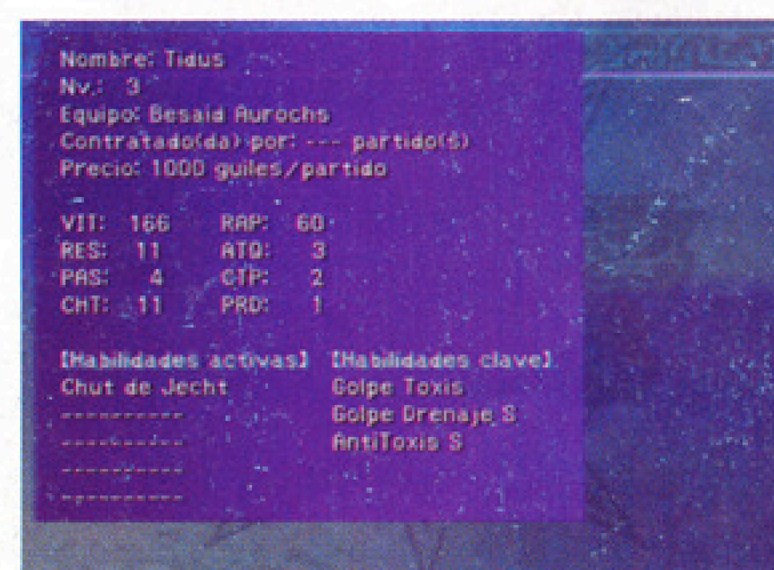
A partir del nivel 3, los jugadores pueden emplear habilidades para dar ventaja a su equipo sobre el rival. Cuanto más alto es el nivel de un jugador, más espacios tiene para habilidades (hasta un máximo de cinco). Las habilidades a utilizar en un partido se seleccionan antes de cada tiempo.

Selecciona un jugador y pulsa ⊗. El cursor señala ahora las habilidades actuales del jugador. Un espacio libre está indicado por "______". Si quieres usar habilidades distintas, selecciona la que no quieras y escoge otra diferente en las siguientes pantallas. Luego, pulsa ◎ para volver. Cuando hayas hecho tus selecciones, elige Aceptar. La siguiente lista contiene todas las habilidades.

Para que un jugador adquiera el mayor número posible de habilidades, es importante que aprenda habilidades clave. Éstas aparecen en la lista de habilidades del jugador o en Datos del equipo. Un jugador sólo puede aprender unas pocas habilidades (el número concreto depende de quien se trate); a menos que tenga habilidades clave, las cuales le permiten aprender otras. Los jugadores pueden aprender nuevas habilidades con Robar habilidad o ganando premios en las competiciones.

Nivel del jugador	Espacios para habilidades
1 - 2	0
3 - 6	1
7 - 11	2
12 - 19	3
20 - 29	4
30 - 99	5





CÓMO JUGAR
PERSONAJES
PASO A PASO
OBJETOS
MONSTRUOS
BLITZBOL
SECRETOS



LAS HABILIDADES

Chuts	VT	CH extra	Efecto adicional
Aurochs unidos	600	10 (*)	La suma de CH del equipo original de los Aurochs se añade a la de Wakka.
Chut de Jecht	120	5	Elimina hasta dos oponentes que bloquean el chut.
Chut de Jecht S	999	10	Elimina hasta tres oponentes que bloquean el chut. También tiene el efecto de Chut Invisible.
Chut Esfera	90	3	Premios aleatorios de CH pulsando ⊗: nivel del jugador (1-19) + (0-10) puntos extra de CH; nivel (20-39) + (0-15) puntos extra de CH; nivel (superior a 39) + (0-20) puntos extra de CH.
Chut Fatiga	30	3	Si el portero toca el balón, hay un 40% de posibilidades de que los parámetros CP o PR se reduzcan a la mitad.
Chut Fatiga S	180	5	Si el portero toca el balón, hay un 70% de posibilidades de que los parámetros CP o PR se reduzcan a la mitad.
Chut Fatiga X	390	7	Si el portero toca el balón, los parámetros CP o PR se reducirán a la mitad.
Chut Invisible	220	3	Si el balón llega a la portería y la cifra de CH es mayor que 0, hay un 60% de posibilidades de controlar el balón con el joystick analógico izquierdo. Luego, tienes cinco segundos para conducir el balón, rodeando la zona circular de bloqueo del portero, para marcar un gol.
Chut Sopor	45	3	Si el portero toca el balón, hay un 40% de posibilidades de que le provoque el estado alterado Sueño.
Chut Sopor S	80	5	Si el portero toca el balón, hay un 70% de posibilidades de que le provoque el estado alterado Sueño.
Chut Sopor X	350	7	Si el portero toca el balón, le provocará el estado alterado Sueño.
Chut Toxis	20	3	Si el portero toca el balón, hay un 40% de posibilidades de que le provoque el estado alterado Veneno.
Chut Toxis S	35	5	Si el portero toca el balón, hay un 70% de posibilidades de que le provoque el estado alterado Veneno.
Chut Toxis X	100	7	Si el portero toca el balón, le provocará el estado alterado Veneno.

* = Si Datt, Letty, Jash, Botts o Keepa están en el equipo, sus cifras de CH se cuentan como CH extra.

Pases	VT	PS extra	Efecto adicional (si el oponente no atrapa el balón)
Pase Fatiga	40	3	Si un contrario toca el balón, hay un 30% de posibilidades de reducir a la mitad su cifra de RS, AT o CP.
Pase Fatiga S	180	5	Si un contrario toca el balón, hay un 60% de posibilidades de reducir a la mitad su cifra de RS, AT o CP.
Pase Fatiga X	440	7	Si un contrario toca el balón, su cifra de RS, AT o CP se reducirá a la mitad.
Pase Sopor	40	3	Si un contrario toca el balón, hay un 30% de posibilidades de que le provoque el estado alterado Sueño.
Pase Sopor S	200	5	Si un contrario toca el balón, hay un 60% de posibilidades de que le provoque el estado alterado Sueño.
Pase Sopor X	510	7	Si un contrario toca el balón, le provocará el estado alterado Sueño.
Pase Toxis	40	3	Si un contrario toca el balón, hay un 30% de posibilidades de que le provoque el estado alterado Veneno.
Pase Toxis S	120	5	Si un contrario toca el balón, hay un 60% de posibilidades de que le provoque el estado alterado Veneno.
Pase Toxis X	350	7	Si un contrario toca el balón, le provocará el estado alterado Veneno.

Voleos	VT	Efecto
Voleo	10	Un 50% de posibilidades de recoger un balón perdido y dispararlo a portería. El único parámetro relevante es la cifra PR del portero.
Voleo S	40	Un 75% de posibilidades de recoger un balón perdido y dispararlo a portería. El único parámetro relevante es la cifra PR del portero.
Voleo X	250	El jugador recogerá un balón perdido y lo disparará a portería. El único parámetro relevante es la cifra PR del portero.

Entradas	VT	AT extra	Efecto adicional
Golpe Drenaje	-	-	Un 40% de posibilidades de absorber 30 VT de un contrario si la VT del propio jugador es de al menos 30.
Golpe Drenaje S	-	-	Un 70% de posibilidades de absorber 150 VT de un contrario si la VT del propio jugador es de al menos 150.
Golpe Drenaje X	-	-	Absorbe 500 VT de un contrario si la VT del propio jugador es de al menos 150.
Golpe Fatiga	8	3	Un 40% de posibilidades de reducir a la mitad la cifra RS, PS o CH del contrario.
Golpe Fatiga S	80	5	Un 70% de posibilidades de reducir a la mitad la cifra RS, PS o CH del contrario.
Golpe Fatiga X	250	7	Reduce la cifra RS, PS o CH del contrario a la mitad.
Golpe Sopor	40	3	Un 40% de posibilidades de provocar el estado alterado Sueño en el contrario si su cifra RS se reduce a 0.
Golpe Sopor S	90	5	Un 70% de posibilidades de provocar el estado alterado Sueño en el contrario si su cifra RS se reduce a 0.
Golpe Sopor X	180	7	Provoca el estado alterado Sueño en el contrario si su cifra RS se reduce a 0.
Golpe Toxis	30	3	Un 40% de posibilidades de provocar el estado alterado Veneno en el contrario.
Golpe Toxis S	70	5	Un 70% de posibilidades de provocar el estado alterado Veneno en el contrario.
Golpe Toxis X	160	7	Provoca el estado alterado Veneno en el contrario.

Habilidades de defensa	VT	Efecto
AntiDrenaje	10	Un 50% de posibilidades de evitar los efectos de un Golpe Drenaje.
AntiDrenaje S	50	Neutraliza los efectos de un Golpe Drenaje.
AntiFatiga	30	Un 50% de posibilidades de impedir el estado alterado Fatiga.
AntiFatiga S	200	Neutraliza el estado alterado Fatiga.
AntiSopor	40	Un 50 % de posibilidades de impedir el estado alterado Sueño.
AntiSopor S	210	Neutraliza el estado alterado Sueño.
AntiToxis	5	Un 50 % de posibilidades de impedir el estado alterado Veneno.
AntiToxis S	50	Neutraliza el estado alterado Veneno.
Esquive	40	Un 40% de posibilidades de esquivar una entrada sin consumir RS. Sin embargo, tu personaje puede sentirse desorientado después de la maniobra. Si recibe otra entrada, el personaje puede perder momentáneamente una habilidad (se seleccionará al azar).
Esquive S	170	Un 80% de posibilidades de esquivar una entrada sin consumir RS. Sin embargo, tu personaje puede sentirse desorientado después de la maniobra. Si recibe otra entrada, el personaje puede perder momentáneamente una habilidad (se seleccionará al azar).

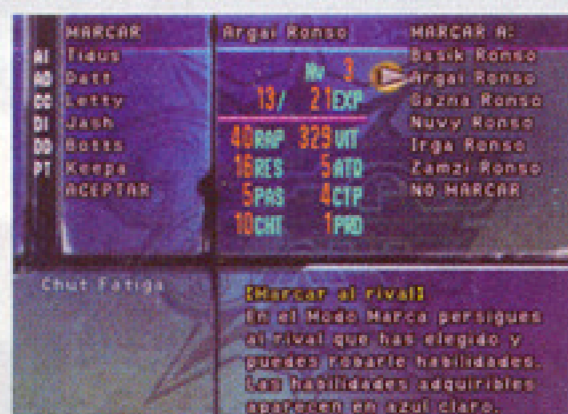


Habilidades de apoyo	VT	Efecto
¡Buenos días!	180	Si el jugador sufre el estado alterado Sueño y un pase o un chut le despierta, hay un 50% de posibilidades de que estos parámetros aumenten a 99: si es despertado por Toxis: PH y PR; si es despertado por Sopor: AT y PS; si es despertado por Fatiga: CU y ST; si no, cualquier parámetro excepto VT y RAP.
Acumular Fatiga	70 (*)	Los jugadores pueden infligir el estado alterado Fatiga en los contrarios varias veces.
Acumular Toxis	30 (*)	Los jugadores pueden aplicar el estado alterado Veneno en los contrarios varias veces (x5 como máximo). La VT de los contrarios disminuye rápidamente.
Alto riesgo	300 (*)	Durante el partido, todos los parámetros, excepto VT y RAP, se reducen a la mitad y EXP se duplica.
Azar	300	Al recuperarse del estado alterado Sueño, hay un 50% de posibilidades de que todos los parámetros (excepto VT y RAP) se determinen aleatoriamente pulsando el botón ⊗.
Brazo de oro	30 (*)	El consumo de PS o CH al pasar o chutar se reduce a la mitad.
Efecto	30	El balón cobra efecto. Si el portero para el chut, hay un 70% de posibilidades de que se le escape el balón (normalmente es un 40%).
Guantes firmes	30	Si el portero bloquea un chut, sólo hay un 10% de posibilidades de que el balón se le escape de las manos (normalmente es un 40%).
Modo Oteador	5 (*)	El campo de visión de tu jugador aumenta en un 30% y puede atacar desde más lejos al contrario que tenga el balón.
Modo Peleón	10	Tu jugador tiene un 60% de posibilidades de bloquear desde una distancia significativa al contrario que posea el balón.
Revitalia	50 (*)	La recuperación de VT de un jugador que no posee el balón se multiplica por cuatro.
SuperPortero	30 + extra	Si un chut llega a la portería, hay un 60% de posibilidades de que se sumen entre 0 y 10 puntos extra a la cifra de PR del portero. Pulsa ⊗ para seleccionar. El coste de VT se incrementará en el número de puntos obtenidos.

* = Consumo al equipar la habilidad. En consecuencia, el jugador comenzará el partido con una cifra de VT baja.

MARCAR

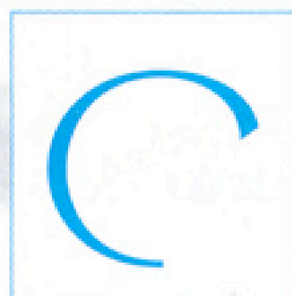
Para copiar las habilidades de otros "blitzbolistas", tienes que seleccionar a los contrarios que quieres que tu equipo marque. Si estos oponentes utilizan una habilidad, tus jugadores pueden aprenderla con Robar habilidad.



En la pantalla Marcar, elige a uno de tus personajes y pulsa ⊗. El cursor saltará a la lista de jugadores rivales: verás los parámetros y las habilidades del contrario seleccionado. Tu jugador sólo puede aprender las que aparecen en azul claro; las de color blanco no están disponibles o ya han sido aprendidas.

Pulsa ⊗ para confirmar tu selección o ◎ para retroceder. Cuando hayas seleccionado a todos los jugadores, elige Aceptar. Consulta la sección Robar habilidad para ver cómo tus jugadores pueden aprender de las habilidades nuevas de los contrarios durante un partido.

ACCIONES DE JUEGO



Cada tiempo de juego comienza al grito de "¡Blitz!": se lanza el balón hacia arriba y cae al azar en manos de uno de los dos centrocampistas. Tu acción siempre depende de si tienes la posesión del balón o no.



LA PANTALLA Y EL MONITOR DE JUEGO



1 Comandos de acción

2 Jugador contrario

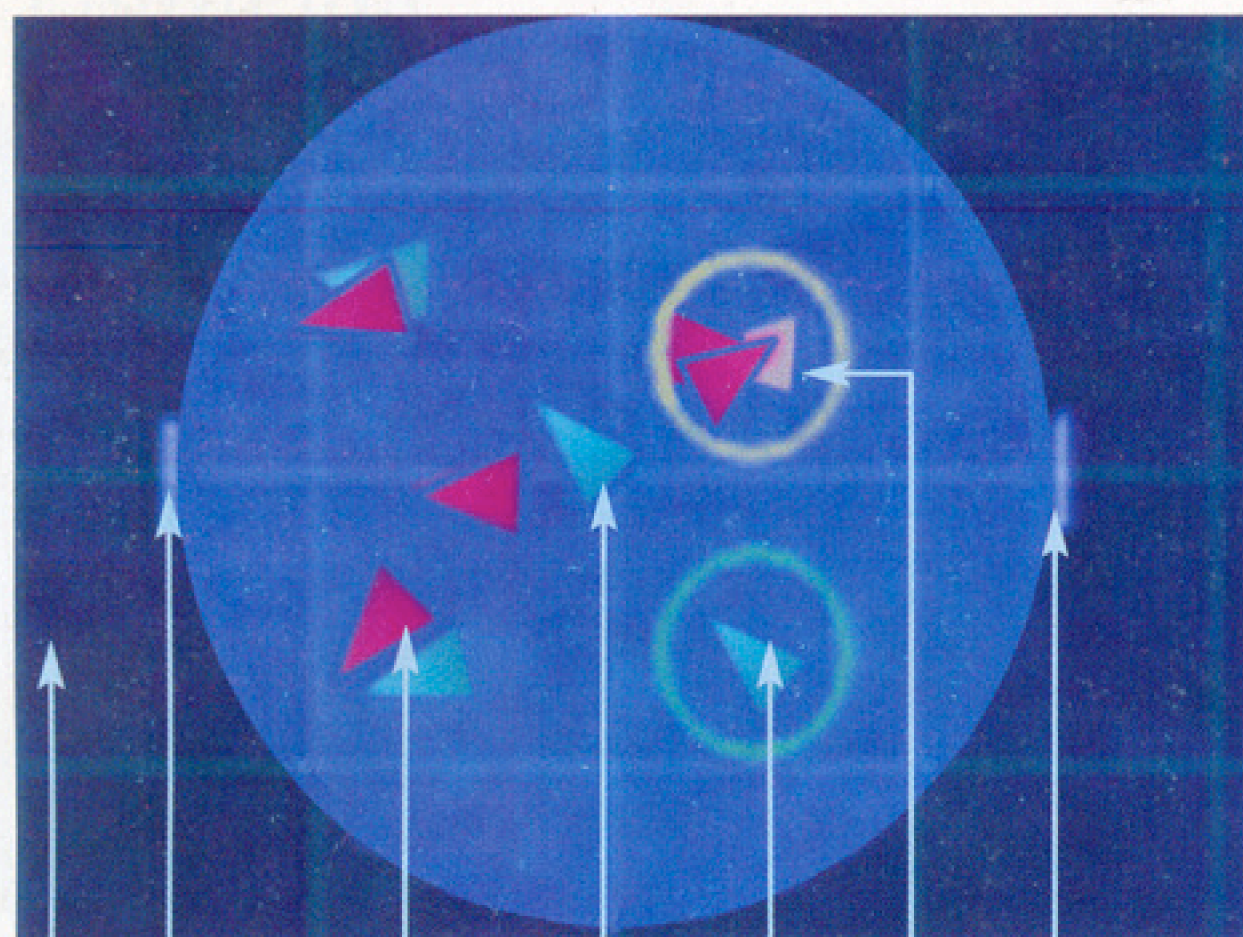
3 Parámetros del jugador contrario (fondo rojo)

4 Jugador en posesión

5 Monitor de juego

6 Parámetros del jugador en posesión (fondo azul)





1. Confines del campo
2. Portería contraria (siempre a la izquierda)
3. Jugadores contrarios (triángulos rosa)
4. Tus jugadores (triángulos azul claro)
5. Jugador propio que va a recibir un pase
6. Jugador en posesión (triángulo blanco)
7. Portería propia (siempre a la derecha)



CONTROLES Y ACCIONES

DESPLAZAMIENTO

Pulsa (△) para entrar en esta ventana. Si tu equipo tiene el balón, puedes elegir entre los modos Automático y Manual. Si tu equipo está defendiendo, sólo puedes seleccionar el modo Automático.

Automático:
La máquina dirige el movimiento de los jugadores.

Manual A:
El control del jugador que tiene el balón es manual.
Orientación: monitor de juego.

Manual B:
El control del jugador que tiene el balón es manual.
Orientación: campo.

Abandonar:
Si vas perdiendo, puedes usar esta opción para tirar la toalla y salir del terreno de juego.

COMANDOS DE ACCIÓN

Cuando tu equipo tiene el balón puedes pulsar (□) para acceder a los Comandos de acción; el reloj se detiene para que puedas planificar tu siguiente movimiento.

Pasar:
Verás el coste de VT y el alcance de un pase normal. Pulsa ⊗ para confirmar. Si el jugador tiene habilidades de pase, aparecerán los modos de pase disponibles (es decir, Normal y Habilidades). Selecciona ahora uno de tus jugadores y pulsa ⊗ para lanzar el balón (ya no puedes cancelar). La cifra de PS descenderá mientras el balón esté en movimiento; si baja a 0 el pase fallará y es muy probable que un jugador contrario recoja el balón perdido.

Chutar:
Se muestra el coste de VT y el alcance de un chut normal. Pulsa ⊗ para confirmar. Si el jugador tiene habilidades de chut, verás los modos de chut disponibles junto con sus costes de VT. Selecciona un chut normal o una habilidad para que el jugador dispare a portería. La cifra de CH descenderá mientras el balón se desplace; cuando llegue al arco contrario, la PR del portero será deducida de la CH restante. Sin embargo, la PR se incrementa o reduce aleatoriamente en un 50%; por eso el resultado no está decidido en absoluto, aunque la diferencia sea muy grande. Si la cifra llega a 0, el chut falla y el jugador más cercano (que no sea el que ha chutado) tomará posesión. Hay un 60% de posibilidades de que el portero intercepte el balón.

Driblar:
Continúa nadando con normalidad.

COMANDOS DE ACCIÓN DISPONIBLES CUANDO ESTÁS EN POSESIÓN DEL BALÓN Y ENTRAS EN CONTACTO CON UN CONTRARIO

También dispones de Comandos de habilidad si uno de tus jugadores tiene el balón y es atacado por al menos un contrario.

No desmarcarse:
Igual que con los Comandos de acción convencionales, puedes Pasar, Chutar y Driblar. Sin embargo, tus chuts y pases ahora se verán afectados por los niveles de CP de los contrarios a tu alrededor. Esto significa que a tus niveles de CH o PS se les restarán las cifras de CP de los oponentes que intenten quitarte el balón. Así, el alcance de los posibles pases o chuts disminuirá. Si un jugador enemigo reduce a cero tu nivel, te robará el balón.

Hasta "...":
Esta opción se refiere a todos los contrarios que se enfrentan a ti. Decide cuál de ellos quieres que pruebe a hacerte una entrada. Puedes escoger entre los tres Comandos de acción convencionales: Pasar, Chutar, o Driblar. Si seleccionas el primer oponente de la lista, te hará una entrada durante la cual tu nivel de RS se comparará con el suyo de AT. (El resultado puede verse ligeramente alterado por un factor aleatorio). Si tu RS llega a 0, el contrario te quitará el balón. Si no, quedará brevemente fuera de combate y podrás ejecutar el Comando de acción como se describe en "No desmarcarse".

Si te rodean varios contrarios y no eliges al primero de la lista, todos los que aparecen antes del que selecciones también te harán una entrada, utilizando entradas convencionales o habilidades de entrada. >>



COMANDOS DE ACCIÓN DISPONIBLES CUANDO NO ESTÁS EN POSESIÓN DEL BALÓN Y ENTRAS EN CONTACTO CON UN CONTRARIO

Si puedes detener a un contrario mientras tiene el balón, su comportamiento determinará las acciones que puedes ejecutar.

En el caso de los pases o chuts convencionales, los niveles de CP de tus jugadores son lo único que importa. Sin embargo, si el contrario intenta desmarcarse, tus jugadores podrán usar habilidades. Si el contrario usa una habilidad (lo verás en pantalla), utiliza Robar habilidad si fuera necesario.

LAS ALINEACIONES

Durante un partido, pulsa ⊛ para escoger entre las alineaciones posibles. (Si estás en posesión del balón, aparecerá la ventana Desplazamiento antes que la de Alineación). Al principio, tendrás cuatro alineaciones con las que puedes influir tácticamente en el juego. A medida que tu nivel de equipo ascienda, dispondrás de nuevas alineaciones.

Alineación	Efecto durante el partido	Desde el nivel de equipo:
Normal	Configuración predeterminada – sin efectos.	1
Modo Marca	Los jugadores defenderán individualmente a oponentes predeterminados..	1
Lateral derecho	Los jugadores se concentran en la parte derecha del campo (arriba en el monitor).	1
Lateral izquierdo	Los jugadores se concentran en la parte izquierda del campo (abajo en el monitor).	1
Ataque central	Los jugadores se agrupan en el centro del campo.	2
Defensa total	Todos los jugadores van a la defensiva.	4
Línea recta	Los jugadores forman una línea recta a lo largo del campo.	6
Contraataque	Los jugadores de las posiciones Al y AD se mueven hacia la portería contraria.	8
Ambos lados	Todos los jugadores (excepto el CC) nadan por los laterales hacia la portería contraria.	9

ESTADOS ALTERADOS

Pueden producirse tres estados alterados durante un partido de blitzbol; son similares a los estados alterados que se dan en el resto de Final Fantasy X.

Veneno:
Tu Indicador de VT se vuelve verde, además de que la VT ya no se restaura cuando no estás en posesión del balón. Cuando lo estás, el nivel de VT desciende más rápido y el jugador ya no puede usar habilidades. El efecto dura unos 33 segundos, pero puede prevenirse con habilidades AntiToxis.

Si Acumular Toxis produce Veneno a un jugador por segunda vez, éste ya no podrá ejecutar entradas. Si lo hace por tercera vez, ya no podrá hacer ningún pase. Además, la pérdida de VT aumentará de esta forma:

1 x Veneno:	**4 VT cada 0,6 segundos**
2 x Veneno:	**16 VT cada 0,6 segundos**
3 x Veneno:	**64 VT cada 0,6 segundos**
4 x Veneno:	**256 VT cada 0,6 segundos**
5 x Veneno (máximo):	**1.024 VT cada 0,6 segundos**

Sueño:
Tu personaje se dormirá y ya no podrá efectuar acciones. Su posición en el monitor de juego se pondrá oscura. Si el jugador recibe un pase, se despertará pero no podrá coger el balón. El efecto dura unos 53 segundos o hasta que se marque un gol. Puede prevenirse con habilidades AntiSopor.

Fatiga:
Disminuye a la mitad un parámetro elegido al azar (diferente de VT). Chut Fatiga reduce CP o PR, Pase Fatiga reduce PS, AT o CP, y Golpe Fatiga reduce RS, PS o CH; el parámetro afectado aparece en azul. El efecto dura unos 33 segundos, y puede prevenirse con habilidades AntiFatiga.



ROBAR HABILIDADES

Si el contrario que asignaste a uno de tus jugadores en el menú Marcar usa una habilidad, tu jugador puede verlo y aprender la habilidad en cuestión. Poco después de que se ejecute la habilidad, verás la palabra ¡Robar! en la parte superior de la pantalla durante aproximadamente medio segundo. Pulsa ⊗ mientras dure este instante para aprender la habilidad.

Las probabilidades de éxito dependen de los niveles de los participantes:
- **Si el contrario es de un nivel más alto que tu jugador: 20%**
- **Si el contrario es del mismo nivel: 50%**
- **Si el contrario es de un nivel inferior: 100%**

Si has conseguido aprender la habilidad, oirás un pitido agudo; si no, oirás un ruido sordo. En el caso de que varios de tus jugadores estuvieran observando al contrario, sólo uno de ellos (elegido al azar) aprenderá la habilidad. Puedes asignar las nuevas habilidades a los jugadores antes del siguiente partido o en el intermedio.



DESPUÉS DEL PRIMER TIEMPO...

CONSEGUIR EXP Y AUMENTAR EL NIVEL



n función de tus acciones, los jugadores reciben puntos de experiencia (EXP) después de cada tiempo. Con ellos pueden conseguir niveles mayores para mejorar sus parámetros y obtener así más espacios para habilidades. Los parámetros mejorados están resaltados en blanco. Si los jugadores han robado habilidades, verás los resultados después del incremento de nivel. Primero, se otorgan EXP al equipo contrario y, después, a tu equipo. Las siguientes tablas indican la cantidad de EXP que se gana con distintas acciones.

EXP POR VARIANTES DE CHUT

Variante	EXP
Chut (normal)	1
Chut ...	2
Chut Esfera	2
Chut ... S	3
Chut de Jecht	3
Chut Invisible	3
Chut ... X	4
Chut de Jecht S	6
Aurochs unidos	6

EXP POR PASES

Variante	EXP
Pase (normal)	1
Pase ...	2
Pase ... S	3
Pase ... X	4

EXP POR ACCIONES DEL PORTERO

Variante	EXP
Participar en el juego	2
Parar un chut, sin retener el balón	2
Retener el balón	2
Usar SuperPortero	4
Parar un Chut Invisible	4

EXP POR ENTRADAS

Variante	EXP
Entrada (normal)	0
Entrada ...	1
Entrada ... S	2
Entrada ... X	3

EXP POR USAR OTRAS HABILIDADES

Habilidad	EXP
Esquive, Esquive S	1
Anti ...	1
¡Buenos días!	4
Azar	4

EXP POR VOLEOS

Variante	EXP
Voleo	3
Voleo S	3
Voleo X	3

EXP EXTRA

Acción	EXP
Chut con éxito	2
Pase con éxito	2
Entrada con éxito	3
Corte de pase con éxito	3

FICHAJE DE JUGADORES

Cuando recibas EXP, verás una lista de los jugadores cuyos contratos han expirado y de quiénes han sido fichados o renovados por tu equipo. Si la pantalla indica que uno de tus jugadores quiere ampliar su contrato y no te opones a ello, en la pantalla siguiente quedará sellado el acuerdo. Selecciona el número de partidos para los que quieres contar con sus servicios (el máximo es 99), pero recuerda que tendrás que pagarle. La pantalla siguiente mostrará el salario del jugador, que se restará de tu cuenta corriente de Guiles. Si estás de acuerdo, el jugador se quedará contigo. Puedes fichar a hasta ocho jugadores. Recuerda que el contrato no se extenderá si no tienes los fondos necesarios.

Nivel de fichaje	Nivel de equipo
1	1 (nivel inicial)
2	2 (tras 5 victorias)
3	4 (tras 15 victorias)
MAX	7 (tras 30 victorias)

Información	Con el nivel de fichaje
Nombre	1
Nivel	1
Equipo	1
Contrato	1
Salario	1
Parámetros	2
Habilidades seleccionadas actualmente	3
Habilidades clave	Max
Todas las habilidades aprendidas	Max

Otro método es fichar a aspirantes entre los habitantes de Spira. Para comenzar, hay 24 jugadores, dispersos por toda Spira, que no tienen equipo. Pulsa ⊚ para abordarles y ficharles, especificando el número de partidos en los que quieres disponer de ellos (entre 1 y 99). Al tomar tu decisión, recuerda que tienes que pagar el salario del jugador en metálico y por adelantado. El número de jugadores variará si fichas a algunos y no renuevas los contratos antiguos. Si pulsas ⊚ para hablar con un jugador, sus parámetros aparecerán en una ventana separada, siempre que tengas suficiente nivel de fichaje. Cuanto mayor sea este parámetro (que depende de tu nivel de equipo), más información aparecerá.





CLASIFICACIÓN ACTUAL Y NIVEL DE EQUIPO

Según la competición que selecciones, aparecerá primero el estado actual de la clasificación de la Liga o la Copa Yevon y, a continuación, los máximos goleadores y otra información sobre tu nivel de equipo (que, por cierto, se incrementa cada cinco victorias). El nivel afecta al número de alineaciones posibles, además de incrementar el nivel de fichaje.

HABILIDADES RARAS Y TURBOS DE WAKKA

Sólo podrás conseguir las habilidades Chut de Jecht S y Aurochs unidos tras ganar una Copa Yevon.

Chut de Jecht S:
El nivel de Tidus tiene que ser de al menos 16 para adquirir el Chut de Jecht S. La probabilidad de conseguir esta habilidad se corresponde con su nivel; por ejemplo, hay un 16% de posibilidades de lograrlo en el nivel 16.

Aurochs unidos:
El nivel de Wakka tiene que ser de al menos 11 para poder adquirir Aurochs unidos. La probabilidad de conseguir esta habilidad se corresponde con su nivel; por ejemplo, hay un 11% de posibilidades de lograrlo en el nivel 11.

Wakka sólo puede aprender Turbos nuevos si ganas competiciones de blitzbol. A continuación verás qué condiciones hay que cumplir.

Ruleta de chutes:
Consigue el primer puesto en una Copa Yevon.

Ruleta de estados:
Aprende primero Ruleta de chutes y lucha en 250 batallas (da igual que pierdas). Luego, tienes que ganar una competición de Liga.

Ruleta Aurochs:
Aprende Ruleta de estados y lucha en 450 batallas (da igual que las pierdas todas). Luego, tienes que ganar una Copa Yevon.

Emblema de Mercurio:
Para conseguir el arma Campeón mundial de Wakka, primero tienes que aprender todos los Turbos. Si ganas la siguiente competición de Liga, tendrás un 50% de posibilidades de obtener un Emblema de Mercurio. No te preocupes si se anuncian otros premios, hay un truco: guarda la partida, vuelve a cargar el juego y abre el menú principal de blitzbol. Sigue haciéndolo hasta que se anuncie el Emblema de Mercurio como premio.

CONSEJOS Y TÁCTICAS

Consejo 1:
Si quieres abrirte paso entre la línea de defensa contraria, pulsa ◎ varias veces seguidas de forma rápida. Cuando estés cerca de uno de tus oponentes, selecciona Hasta... y Driblar. En cuanto te hayas librado del primer rival, sigue nadando y pulsando ◎, igual que antes para evitar a los jugadores contrarios.

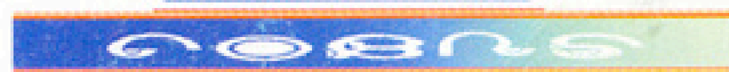
Consejo 2:
Si un jugador con un nivel bajo de RS tiene el balón y se le acerca un contrario, deberías pasarlo a un compañero antes de que el enemigo ni siquiera te roce. Pulsa ◎ a tiempo para hacer el pase.

Consejo 3:
Haz que tus jugadores acumulen EXP haciendo pases adelante y atrás. Esta táctica es especialmente útil si te enfrentas a jugadores débiles, si hay una diferencia significativa entre los niveles de tus jugadores, o si tu equipo tiene una ventaja clara. Tus jugadores tienen que mantenerse bastante juntos cuando realices esta maniobra.

Consejo 4:
Como sólo puedes controlar un jugador a la vez, deberías cambiar la alineación en función de la situación del juego. Por ejemplo, antes de intentar chutar a portería cambia a Ataque central. Si un jugador enemigo se cuela entre tu defensa, selecciona Lateral izquierdo o Ataque central (o Defensa total) para asegurarte la mejor alineación posible.

Consejo 5:
¡Con el Chut de Jecht de Tidus marcas un gol seguro! Acerca a Tidus a la portería contraria y deja que se le acerquen dos enemigos. ¡No pierdas la calma! Luego, selecciona No desmarcarse y Chut: el Chut de Jecht eliminará a ambos oponentes y te ofrecerá un tiro directo a la portería. Si te enfrentas a tres contrarios, te arriesgas a que el primero te haga una entrada.





Secretos

SECRETOS



l mundo de Spira está lleno de retos. Muchos de estos desafíos, sin embargo, sólo serán accesibles una vez que tengas el control completo del Barco volador. Lee las páginas siguientes para saberlo todo sobre las pruebas ocultas, los premios secretos y los eones adicionales que te esperan fuera del camino trillado del capítulo Paso a paso.

MINIJUEGOS

LLANURA DE LOS RAYOS: ATAQUE RELÁMPAGO

El mapa muestra con qué frecuencia cae un rayo en cada zona. Si pulsas ⊗ en cuanto se vea un fulgor blanco en la pantalla, Tidus se apartará de un salto (Fig. 1). Esto no funcionará si mantienes el botón pulsado. Si utilizas equipo con la habilidad Ningún encuentro, no te atacarán los monstruos.



01



02

Otra forma de abordar este minijuego es situar a Tidus entre una piedra Cactilio y una pared, de forma que no pueda saltar atrás al esquivar el rayo. Sólo hay un sitio donde esto es posible. En la primera parte de la Llanura de los Rayos verás una pequeña zona a la derecha del camino a la que puedes acceder sin problema. Aquí hay una piedra Cactilio y un muro.

Si logras esquivar varios rayos seguidos, aparecerá un cofre con distintos premios enfrente de la Casa del Viajero (Fig. 2). Cada uno de estos premios sólo surge una vez. Si consigues más de uno, tendrás que examinar el cofre varias veces para recibirlos todos. Aunque no esquives ningún rayo, tendrás un premio de consolación: una ración de Éter en caso de que te hayan alcanzado 30 rayos, y un Elixir si han sido 80. El recuento se detiene en el momento en que examinas una Esfera del viajero o vas a la Casa del Viajero.

Rayos seguidos	Premio
5	Poción X x2
10	Omnipoción x2
20	Esfera de PM x2
50	Esfera de Fuerza x 3
100	Esfera de VIT x3
150	Omnielixir x4
200	Emblema de Marte

⊗	Torre pararrayos (pequeña)
⊗	Torre pararrayos (grande)
ϟ	Rayos



MACALANIA: LAS MARIPOSAS DEL BOSQUE DE MACALANIA



03

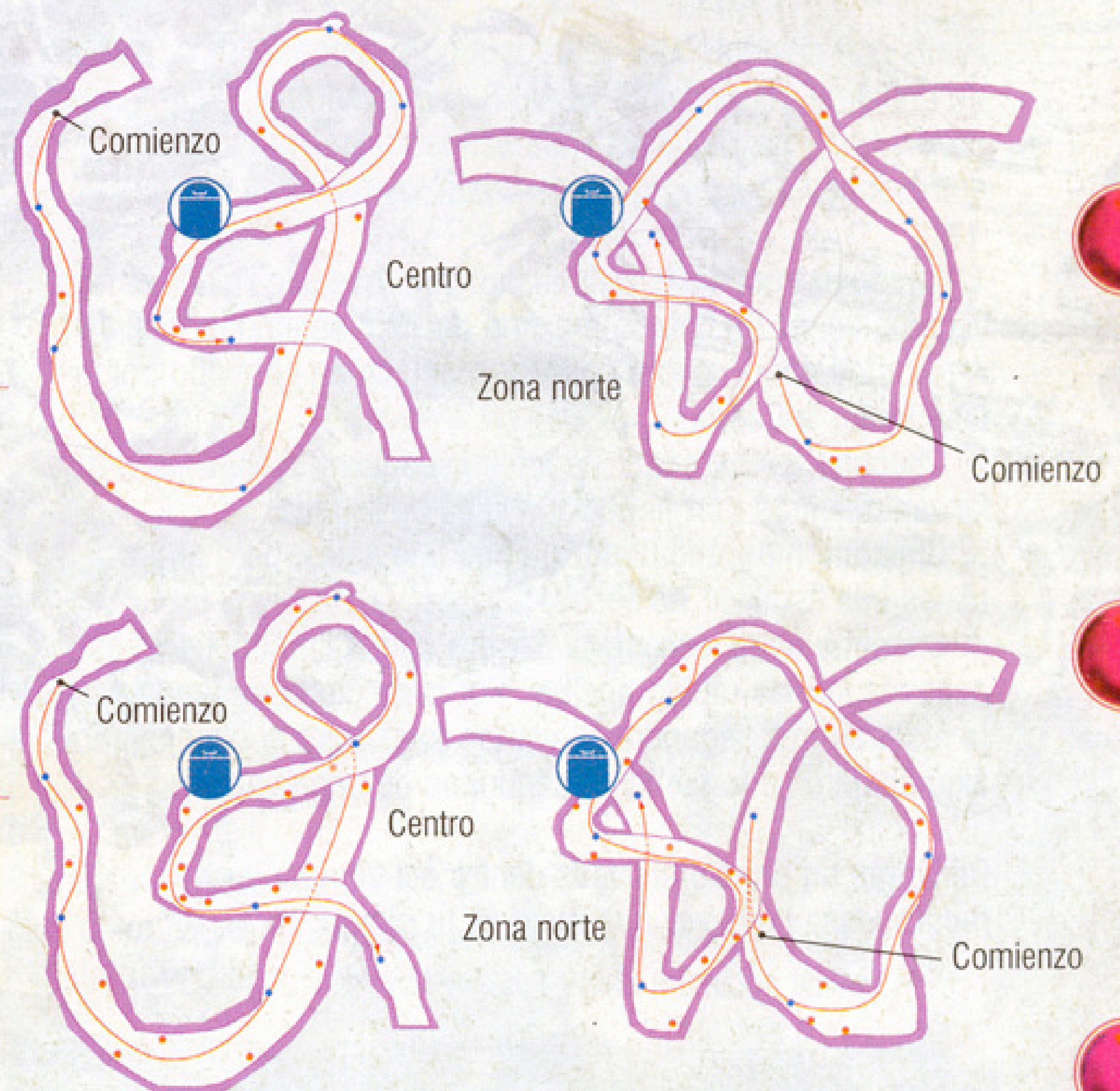


04

Puedes entretenerte con este minijuego en las secciones Bosque de Macalania/Centro y Bosque de Macalania/Zona norte. Para comenzar a jugar, toca la mariposa con franjas rojas y azules que encontrarás justo antes de llegar al final de estas zonas (Figs. 3, 4). Luego, tienes que tocar siete mariposas azules dentro de un límite de tiempo. Si te cruzas con una roja, cuidado: si la tocas te verás envuelto en una batalla en la que perderás un segundo como mínimo. Mira los mapas para ver dónde están las mariposas y dónde empiezas. El premio son los siguientes cofres (Fig. 5):



05



Tiempo	Tiempo límite	Premio (Centro)	Premio (Norte)
Antes de la batalla contra la Esfera amorfa	40 segundos	Esfera de PM	Éter
Tras derrotar a la Esfera amorfa	30 segundos	Omnielixir x2	Elixir x2
Tras llegar al Barco volador	30 segundos	1. Esfera warp* 2. Emblema de Júpiter*	1. Esfera warp* 2. Emblema de Júpiter*

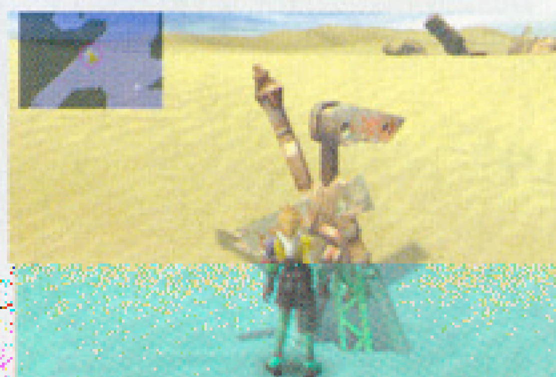
* Encontrarás muchas más mariposas rojas revoloteando por ahí si vuelves con el Barco volador (mapa 2). Tras conquistar una de las dos áreas, recibirás una Esfera warp. Si tienes éxito en ambas zonas, recibirás el Emblema de Júpiter.

● (azul)	Mariposas azules
● (rojo)	Mariposas rojas
→	Mejor ruta



DESIERTO DE SANUBIA: EL VALLE DE LOS CACTILIOS

En cuanto tengas el Barco volador bajo tu control, puedes ir hacia la tormenta de arena que azota el nordeste del Desierto de Sanubia/Zona oeste. Si examinas la piedra Cactilio situada al sur de la tormenta, recibirás una vaga pista para encontrar al primero de los diez Vigías. La tabla muestra dónde están estos Cactilios, y los mapas de la página 105 (capítulo Paso a paso) te ayudarán a orientarte.



06



07

Nº	Sección	Ubicación / Condición previa
1	Oasis	Cerca de la Esfera del viajero.
2	Desierto Sanubia/Zona este	En el noroeste, junto al cofre que contiene cuatro Ultrapociones
3	Desierto Sanubia/Zona oeste	Examina el cartel que anuncia: "¡Descuento del 20% en todas las Casas del Viajero!" (Fig. 6), al sur del cofre que contiene ocho Ultrapociones
4+5	Desierto Sanubia/Zona central	Hay dos Cactilios correteando al oeste del cofre que contiene 10.000 Guiles
6	Desierto Sanubia/Zona este	Examina la Esfera del viajero de la cabaña
7	Desierto Sanubia/Zona central	En el sudoeste, examina el cofre que contiene dos Omnipociones
8	Desierto Sanubia/Zona este	En medio del remolino, junto al cofre que contiene tres Omnielixires. El Cactilio sólo aparece si has estado durante un buen rato en la Zona central
9	Oasis / Barco volador/Cubierta	Encontrarás al Vigía junto a la Esfera del viajero del Oasis. Se teletransportará al Barco volador. Le encontrarás en la cubierta donde luchaste contra Efrey
10	Desierto Sanubia/Zona oeste	Junto a la piedra Cactilio. El Cactilio aparecerá detrás de ti

Guarda la partida siempre que puedas. Si quieres tomar un atajo, incluso puedes teletransportarte desde la Esfera del viajero que hay en la Zona central al Barco volador, y desde allí al Oasis.

En cuanto te tropieces con un Vigía, tendrás que jugar un minijuego con él. Corre hacia el Cactilio cuando no esté mirando a Tidus (Fig. 7); quédate quieto si se vuelve. Si pilla a Tidus moviéndose, fracasarás. Por cierto, durante el juego con el Vigía Nº 7, podrás abrir tres cofres adicionales que contienen dos Piedras negras, una Piedra de luz y una Piedra sacra. Dispones de tres intentos para derrotar a cada Vigía. De no lograrlo, recibirás una Esfera del perdedor. Si alcanzas a una de estas criaturas verdes dentro del límite de tiempo, tendrás que luchar contra ella (con excepción del Vigía Nº 9).

Independientemente de que ganes o pierdas esta batalla, recibirás una Esfera con el nombre del Vigía en cuestión. Tras insertar esta Esfera en la piedra Cactilio, podrás comenzar a buscar al siguiente Vigía. La tormenta de arena cesará en cuanto hayas introducido todas las Esferas. Entonces, hallarás dos cofres en el valle, uno de los cuales contiene el Emblema de Venus (Fig. 8). El segundo cofre está un poco más al norte, y su contenido depende del número de Vigías que hayas atrapado:

Cactilios	Premio
1-2	Poción
3-5	Elixir
6-7	Omnielixir
8-9	Esfera amiga



08

LLANURA DE LA CALMA: ENTRENAMIENTO DE CHOCOBOS

Habla con el entrenador de chocobos al noroeste de la Llanura de la Calma. Si ya dispones del Barco volador, le encontrarás esperándote justo al sur de las tiendas (Fig. 9). La sesión de entrenamiento se compone de cuatro ejercicios:

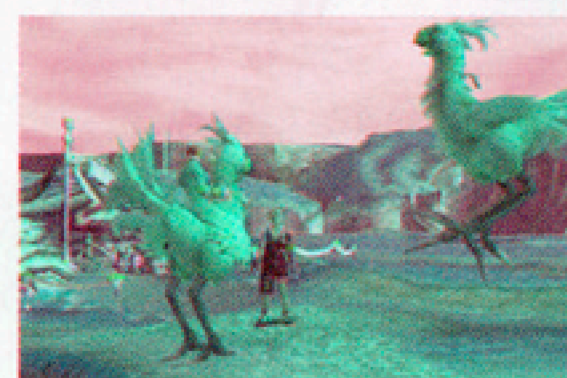
1. Chocobo vacilante: Guía al chocobo hasta la línea de llegada; tienes un tiempo máximo de 12,8 segundos (Fig. 10). A partir de ahora, podrás pasear montado en chocobo por la Llanura de la Calma.
2. Chocobo esquivador: Tienes que esquivar balones que te lanzan mientras corres hacia la línea de llegada.
3. Chocobo hiperesquivador: Igual que antes, pero ahora tienes que esquivar balones y pájaros.
4. Chocobo codicioso: ¡Una carrera (Fig. 11)! El objetivo es acabarla lo más rápido posible. Por cada globo que recojas se te restarán tres segundos al tiempo total, pero si chocas con algún pájaro se te sumarán segundos de penalización.

Recibirás un premio si llegas dentro del tiempo, y otra recompensa cada vez que mejores tu récord.

Prueba	Premio inicial	Premio por mejorar tu récord anterior
Chocobo vacilante	Elixir	Poción X
Chocobo esquivador	Esfera llave nv. 1	Omnipoción
Chocobo hiperesquivador	Esfera llave nv. 2	Éter
Chocobo codicioso	Esfera llave nv. 3	Éter+

Para superar la prueba Chocobo codicioso no basta con llegar el primero a la meta. Lo que cuenta es el tiempo total tras computar el número de balones y pájaros.

Si quieres ganar el Emblema del Sol tienes que acabar la carrera en menos de i0 segundos! ¿Cómo puedes hacerlo? Supongamos que llegas a la meta en 35,9 segundos tocando un solo pájaro; eso significa que tu "tiempo total" es de 38,9 segundos. Sin embargo, también has tocado 13 globos, por lo que se te restarán 13 x 3 segundos; tiempo final: 0 segundos (aparecerá un marcador de 0:00 en pantalla). Es difícil, pero no imposible. Al principio, necesitas un poco de suerte con la distribución de los globos; no tienes muchas posibilidades si, por ejemplo, los cinco primeros aparecen al lado del entrenador.



09



10



11

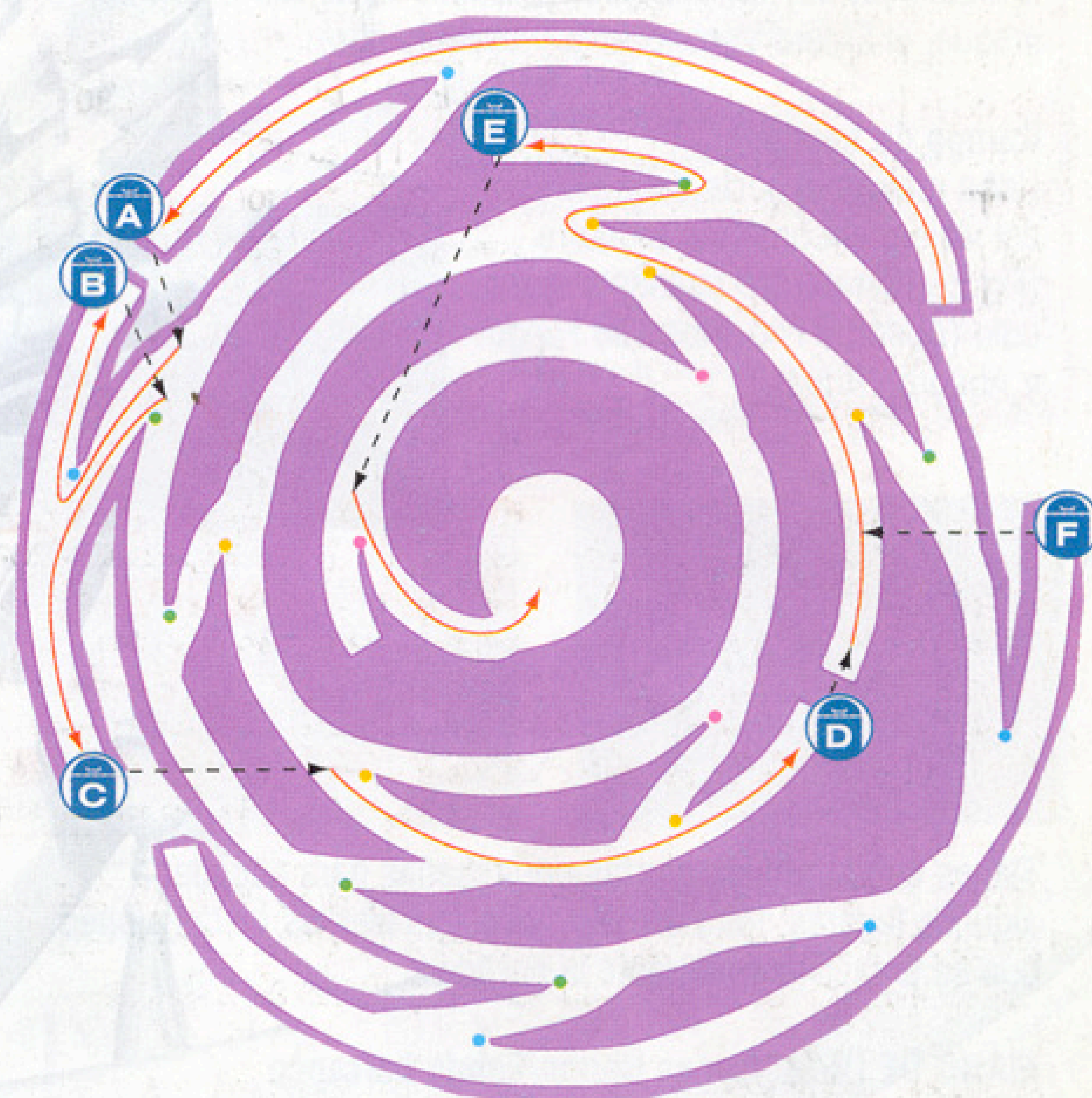
Para comenzar la carrera, habla con el chocobo al este del Templo de Remiem (Fig. 12). Si eres el primero en cruzar la línea de llegada, recibirás un Espejo empañado. Encontrarás seis cofres en el transcurso de la carrera (Fig. 13), así como muchas varas de colores brillantes. Si además de llegar a la meta antes que el otro chocobo tocas los cofres, obtendrás más premios:

Cofres	Premio
0	Espejo empañado
1	Elixir
2	Omnielixir
3	Alas misteriosas x30
4	Péndulo x30
5	Tres estrellas x60

Si repites un mismo resultado varias veces, recibirás una Poción como recompensa en cada ocasión. Lamentablemente, no es posible tocar los seis cofres y llegar el primero. Aléjate de las varas de colores: cada vez que toques una, te será restado un cofre del resultado final. Mira el mapa para ver cuál es la mejor ruta.


12


13



(icono)	Cofre
(puntos)	Varas
(flecha)	Mejor ruta

BARCO VOLADOR



Poco antes de que penetres en Sinh, tendrás el Barco volador bajo tu control. La opción Lista te muestra los destinos a los que puedes volar.

- Sinh/Cerca del barco
- Isla Besaid/Playa
- Puerto Kilika/Muelle
- Estadio Luca/Puerta principal
- Camino de Miihen/Casa Rin
- Camino de Djose (Rocas Hongo/Restos del arma)
- Río de la Luna/Shupaf sur
- Guadosalam/Fonda
- Llanura Rayos/Casa Rin
- Lago Macalania/Casa Rin
- Bikanel/Oasis
- Gran puente
- Llanura de la Calma/Centro
- Monte Gagazet/Entrada
- Ruinas de Zanarkand

LUGARES OCULTOS

La función Búsqueda permite encontrar lugares nuevos en el mapa. Lo fundamental aquí son las coordenadas X e Y. Tienes que mover un poco el cursor y pulsar ⊗ reiteradamente. Después de recibir el mensaje informándote que has descubierto un nuevo destino, podrás seleccionarlo en la lista.

Eje X	Eje Y	Destino
11-16	57-63	Templo de Baaj (Ruinas marinas/Entrada)
12-16	41-45	Duna de Sanubia
29-32	73-76	Besaid/Camino de la Cascada
33-36	55-60	Ruinas de Miihen (Camino de Miihen/Frente a la Casa Rin)
39-43	56-60	Campo de batalla (Senda Rocas Hongo/Playa)
69-75	33-38	Ruinas Omega

Templo de Baaj
Zambúllete en el norte. Si nadas hacia la entrada del templo, aparecerá Josguein (Fig. 1). En esta batalla participan Tidus, Rikku y Wakka; les irá bien tener protección contra Piedra y Muerte. Si el enemigo se traga a uno de tus personajes, puedes usar el Comando extra Ataque interno para herir a Josguein, quien vomitará rápidamente a su víctima. Tras tu victoria, no tardarás en encontrar tanto el Arma de los 7 astros de Lulu como al eón Ánima (véanse la sección del Arma de los 7 astros y la de los Eones secretos).

Duna de Sanubia
El cofre contiene la espada Ascalón (Fig. 2), que otorga la habilidad PH x 2 a Tidus.

Cascada de Besaid
Este cofre (Fig. 3) contiene el arma Lanza de dragón para Kimahri (Contramagia, Evade y ataca y dos espacios libres).


01


02


03

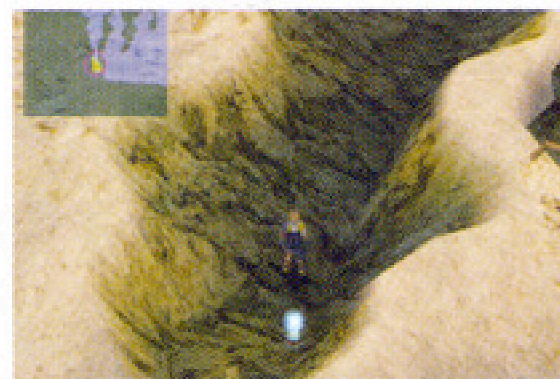


Ruinas de Miihen
Verás a Tidus en forma de figura pequeña al fondo (Fig. 4). A la izquierda, hay un cofre con la Cabecilla de Rikku (Primer ataque, el Efecto Veneno + y 1 espacio libre).

Campo de batalla
Unos metros al norte de la Esfera del viajero encontrarás un cofre (Fig. 5) con un Aro fantasmal para Lulu (Absorbe Frío, Absorbe Fuego y Absorbe Agua).

Ruinas Omega
En este laberinto de cuevas te esperan nuevos monstruos y desafíos. La única Esfera del viajero está justo en la entrada. El mapa del juego sólo muestra los pasajes de las áreas que ya has recorrido (Fig. 6). En la página 212 encontrarás todo lo que necesitas saber sobre las Ruinas Omega.


04


05


06

CONTRASEÑAS

Tienes que introducir ciertas contraseñas para acceder a algunos lugares. Para ello, no necesitas leer las pistas albhed que se te facilitarán durante la partida.

MANO DE DIOS: Rocas Hongo/Fondo barranco
Usa el Espejo de los 7 astros (consulta la página 214) para abrir el cofre del extremo norte del valle (Fig. 7). Contiene el Arma de los 7 astros para Rikku. Encontrarás la primera pista para la contraseña en las ruinas del extremo oeste de la sección Camino de Miihen/Extremo sur. La siguiente pista está en la formación rocosa al norte de la Llanura de la Calma; allí descubrirás hasta dónde tienes que ir para hallar la tercera pista. Después de tres pistas más, encontrarás la contraseña en el suelo (Fig. 8).

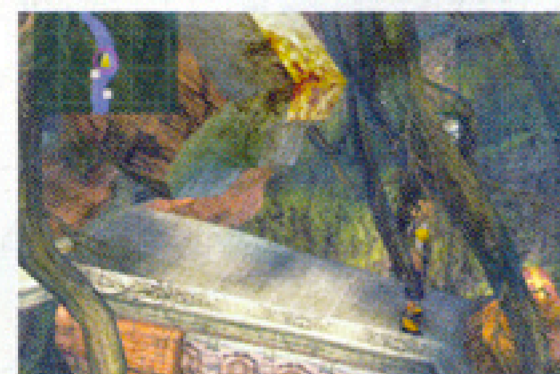
VICTORIOSA: Ruinas de Besaid 1/Camino de las Ruinas
Alguien ha dejado un cofre con la protección Victoriosa en el Camino de las Ruinas de Besaid (Fig. 9); este artículo protegerá a Rikku contra Rayo, Fuego y Frío. Sólo tienes que combinar las inscripciones albhed del Bosque de Kilika y del Desierto de Sanubia/Zona central para descubrir la contraseña.

MURASAME: Ruinas de Besaid 2/Camino de las Ruinas
También hallarás un cofre con la espada Murasame de Auron en las ruinas de Besaid. Entre otras cosas, esta espada posee la habilidad Consumo PM=1 (Fig. 10). Observa los pilares de las Ruinas marinas y verás la primera pista, que te conducirá a la torre pararrayos situada al norte de la Llanura de los Rayos. Encontrarás la contraseña a la izquierda, pegada al cuarto pilar (el que está junto a la ESFERA DEL VIAJERO).


07


08


09


10

VISITA TURÍSTICA

Los habitantes de Spira hablan sobre los últimos acontecimientos en la lucha contra Sinh. Han cambiado algunas cosas, como comprobarás al toparte de nuevo con Tromell en Guadosalam o al visitar el Etéreo, donde encontrarás el Símbolo de Marte para Lulu (Fig. 11).

Si en el Lago Macalania aconsejaste a Clasko que se dedicase a la cría de chocobos, ahora te regalará una Esfera amiga a bordo del Liki (Fig. 12). Tras llegar al Puerto de Kilika, continúa hacia Luca. Encontrarás a un joven sentado en la cubierta superior del Winno (Fig. 13). Habla con él hasta que te pida que cuentes las gaviotas. Si le contestas "11", te regalará El hechicero, que aumenta el Poder mágico de Wakka en nada menos que un 38%. En Luca verás el Símbolo de Mercurio en una taquilla del Vestuario de los Aurochs. Asimismo, hallarás una de las Esferas de Auron frente a esta habitación.


11


12


13



El Turbo de Auron

Tras derrotar a la Esfera amorfa en el Bosque de Macalania, aparecerán por toda Spira unas Esferas que documentan el viaje de Auron con Braska y Jecht (Fig. 14). Auron aprenderá su cuarta técnica Turbo, Huracán (Fig. 15), una vez que hayas visto las diez Esferas. En la lista siguiente encontrarás la ubicación de las mismas. Un consejo: ¡cuidado con los eones oscuros!

	Sección	Ubicación / Condición previa
☐	Bosque de Macalania	Automáticamente tras derrotar a la Esfera amorfa
☐	Pueblo Besaid	A la derecha, frente al templo (Fig. 16)
☐	Ferry Liki/Puente	Sube a bordo en Besaid
☐	Estadio de Luca/Corredor A	Enfrente del Vestuario de los Aurochs
☐	Mihen/Sur del Viejo camino	Junto al cofre que contiene el Símbolo de Saturno
☐	Senda Rocas Hongo/Barranco	Arriba, cerca de la ESFERA DEL VIAJERO (Fig. 17)
☐	Río de la Luna/Shupaf sur	Frente a la cabaña del oeste
☐	Llanura de los Rayos/Zona sur	Junto al segundo pilar (visto desde el norte), sobre el cofre que contiene el Balón de agua
☐	Bosque de Macalania/Zona sur	En el desvío hacia la Llanura de la Calma
☐	Monte Gagazet/Sendero	Consulta el mapa de la página 121 del capítulo Paso a paso


14



15


16


17

De compras

Casi todos los comerciantes tienen productos nuevos. En el Monte Gagazet, verás que el Ronso de detrás de la cuesta se ha hecho vendedor. Si logras despistar al Valefor oscuro, descubrirás que en Besaid puedes comprar equipo con tres espacios para habilidades libres a precio de ganga. En el extremo sur del Bosque de Macalania, Wantz parece tener la exclusiva para vender equipo con cuatro espacios para habilidades libres (Fig. 18). Aprovéchalo, porque es extremadamente raro encontrar equipo con esta versatilidad.

WANTZ (BOSQUE DE MACALANIA/ZONA SUR)

Armas	Guiles	Habilidades
Hoja variable	100000	(4)
Bastón de experto	100000	(4)
Libero	100000	(4)
Mogu solícito	100000	(4)
Lanza brillante	100000	(4)
Satori	100000	(4)
Brazo flexible	100000	(4)
Escudo tetra	100000	(4)
Anillo tetra	100000	(4)
Brazal tetra	100000	(4)
Aro tetra	100000	(4)
Placa tetra	100000	(4)
Manilla tetra	100000	(4)
Pelta tetra	100000	(4)

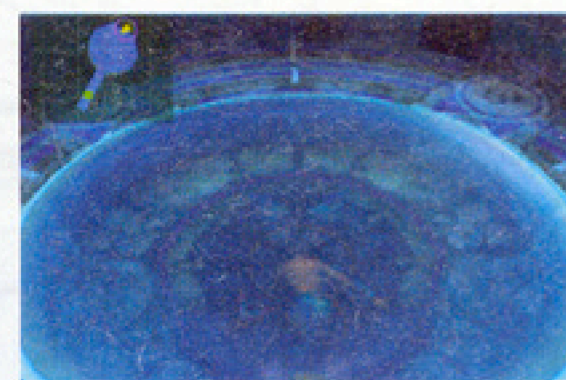

18

Una vuelta por el templo

Si dispones del Barco volador, podrás entrar en las cámaras del orador en algunos templos, donde verás eones en su forma de orador (Fig. 19). También recibirás un objeto, e incluso puedes encontrar cofres (Fig. 20). Mira en esta lista los premios que puedes conseguir:

Ubicación	Objetos	Contenido del cofre
Besaid	Esfera de Evasión	Poción x2, Elixir, Esfera blanca, Ultrapoción
Kilika	Esfera de Suerte	Esfera Def. Física, Esfera de Rapidez, Esfera de Puntería
Djose	Esfera de Suerte	Esfera de Rapidez, Esfera Def. mágica
Macalania:	Esfera Poder mág.	Esfera de Puntería, Esfera Def. mágica
Remiem	Esfera Def. física	-
Cueva del orador robado	Esfera de Fuerza	-


19


20

Diccionarios albhed

Si quieres, puedes coleccionar nuevos volúmenes de Diccionarios para ampliar tus conocimientos a lo largo del juego (Lista 1). Sin embargo, también puedes traducir los textos en albhed por tu cuenta (Lista 2).

Cuando ya tengas la colección completa de los 26 Diccionarios, Rin te regalará 99 Llaves de la victoria en el pasillo del Barco volador. Con 30 de ellas ya basta para obtener la habilidad para arma Turbo doble. En la lista de la página 147 verás dónde encontrar todos los Diccionarios.

1

Diccionarios recogidos	Título	Traducción
4	Pakehhan	Principiante
7	Typpman	Básico
10	Maynhan	Intermedio
13	Cbayghan	Superior
16	Hydeja	Perfeccionamiento
19	Unydun	Nativo
22	Medanyde	Maestro
26	Sycdan	Gran experto

2

Albhed	Español	Albhed	Español
A	E	N	R
B	P	O	Y
C	S	P	B
D	T	Q	X
E	I	R	H
F	W	S	M
G	K	T	D
H	N	U	O
I	U	V	F
J	V	W	Z
K	G	X	Q
L	C	Y	A
M	L	Z	J

CÓMO JUGAR
PERSONAJES
PASO A PASO
OBJETOS
MONSTRUOS
BLITZBOL
SECRETOS



ENTRENAMIENTO



Por desgracia, no puedes ir directamente al Entrenamiento con el Barco volador. Sin embargo, puedes coger prestado un chocobo al sur de la zona de aterrizaje en la Llanura de la Calma si has superado el nivel 1 de entrenamiento. El propietario de la zona de Entrenamiento quiere que vayas por Spira atrapando monstruos para él, cosa que puedes hacer con un arma que tenga la habilidad Capturar (sólo es necesario usarla para asestar el golpe final al enemigo que quieras capturar). Únicamente las armas que vende el jefe del Entrenamiento poseen esta habilidad.

Capturando monstruos puedes ganar muchos premios. Si pagas una tarifa también puedes luchar en el Entrenamiento contra los monstruos capturados, cosa bastante útil si quieres sobornar a un monstruo sin tener que salir a buscarlo.

DIRECTORIO DE MONSTRUOS

En las tablas siguientes tienes una lista de todos los monstruos que pueden atraparse en las distintas áreas. Puedes capturar diez ejemplares de cada especie. Piensa que los monstruos circulan de un área a otra.

Besaid (3)
☒ Dingo ☒ Cóndor ☒ Flan de agua

Kilika (4)
☒ Dinonix ☒ Abeja asesina ☒ Ente amarillo ☒ Barsam

Camino de Miihen (8)
Dedícate a cazar al sur y al norte de la Casa de Rin en el Nuevo camino y en el Viejo camino. Todos los Flanes eléctricos que captures aquí aparecerán bajo Senda de las Rocas Hongo.
☒ Fang de Miihen ☒ Hiperia ☒ Ojo flotante ☒ Ente blanco
☒ Petro ☒ Vihur ☒ Bom ☒ Bicornio

Senda de las Rocas Hongo (7)
Las Garudas tienden a estar en la zona del Barranco, cerca de la ESFERA DEL VIAJERO. Cuidado: las Hermanas Magus oscuras acechan al sudoeste del desvío que va desde la Senda de las Rocas Hongo al Fondo del barranco.
☒ Raptor ☒ Gandarva ☒ Flan eléctrico ☒ Ente rojo
☒ Ramashu ☒ Fungo ☐ Garuda

Camino de Djose (7)
El Río de la Luna, el único lugar en el que encontrarás Ochús, forma parte de esta zona. Hay muchos monstruos de la Senda de las Rocas Hongo hacia el sur del Camino. Los Quebrantahuesos son muy huidizos, pero puedes capturarlos alrededor de donde hallaste el Diccionario albhed 11.
☒ Garmú ☒ Quebrantahuesos ☒ Mosquito ☒ Flan de nieve
☒ Lasca ☒ Basilisco ☒ Ochú

Llanura de los Rayos (8)
Tus posibilidades de capturar Cactilios X mejorarán mucho si has pulsado ⓔ al ver varias piedras Cactilio X (consulta la página 96 de la sección "Paso a paso").
☒ Gecko ☒ Airos ☒ Buel ☒ Ente dorado ☒ Kusarik
☒ Máscara ☒ Férreo ☒ Cactilio X

Macalania (10)
Sólo encontrarás Lobos de nieves, Ojos diabólicos, Flanes de hielo y Mafúes alrededor y al norte de la Casa de Rin. Los otros monstruos merodean por el Bosque de Macalania.
☒ Lobo de nieves ☒ Iguion ☒ Avispa ☒ Ojo diabólico
☒ Flan de hielo ☒ Ente azul ☒ Mulfú ☒ Mafú
☒ Kuspo ☒ Quimera

Bikanel (6)
Los monstruos más imponentes se congregan al noroeste del Desierto de Sanubia/Zona central. Encontrarás muchos Cactilios en el valle del mismo nombre en cuanto accedas a él.
☒ Lobo del desierto ☒ Halcón ☒ Mushufushu ☒ Zu
☒ Gusano de arena ☒ Cactilio



01

Llanura de la Calma (9)
Los monstruos más vigorosos habitan al noroeste de la Llanura de la Calma; también hay Bengales y Molboles cerca de la Cueva del orador robado. El Entrenamiento se iniciará cuando hayas capturado a los nueve monstruos de la Llanura de la Calma. El cofre con la Nirvana para Yuna aparecerá al mismo tiempo; para abrirlo necesitas el Espejo de los 7 astros (Fig. 1).
☒ Dole ☒ Véspida ☒ Flan de llamas ☒ Shred ☒ Dracmón
☒ Ogro ☒ Bengal ☒ Quimera negra ☒ Molbol

Cueva del barranco (9)
Este es uno de los nombres que recibe la Cueva del orador robado. Hallarás Everges frente a la cueva de la Llanura de la Calma/Barranco. También se encuentran Galkimaseras y Sigurds en el Sendero; por el contrario, los Tomberis son extremadamente escasos: puedes estar dando vueltas por la cueva durante horas sin toparte con ninguno. Tienes algo más de posibilidades en la cámara del norte y cerca del cofre que contiene la Esfera de llave nivel 2 (mira el mapa de la página 209).
☒ Yovi ☒ Galkimasera ☒ Ente oscuro ☒ Sigurd ☒ Septa
☒ Vraha ☒ Everge ☒ Fantasma ☒ Tomberi

Monte Gagazet (12)
Cuando hayas capturado a todas las especies del Monte Gagazet, recibirás una Corona de pimpollos, la cual necesitarás en el Templo de Remiem. Al sur del Monte Gagazet, te cruzarás con monstruos cuyo hábitat normal es la Cueva del orador robado. Algunas de las criaturas que buscas se confinan en la Caverna. Incluso encontrarás algunos monstruos en Zanarkand.
☒ Mal Bernardo ☒ Arimán ☒ Flan oscuro ☒ Granada ☒ Grat
☒ Grendel ☒ Asur ☒ Mandrágora ☒ Bégimo ☒ Pez luchador
☒ Aqueoros ☒ Tritón

Interior de Sinh (9)
Los Gigantes siempre van en parejas, y tienes que aprehender a diez de cada tipo. Te alegrará saber que, una vez capturado, un Rey Bégimo ya no ejecutará el ataque final Meteo que usa normalmente.
- [x] Amanita [x] Caronte [ ] Gigante [ ] Gigante
- [x] Monolito diabólico [ ] Gran molbol [ ] Barbatos
- [x] Adamantaimai [ ] Rey Bégimo

Ruinas Omega (10)
Coincidirás con todos los monstruos de esta área en el primer nivel de las Ruinas Omega. También encontrarás por aquí a muchos monstruos que normalmente deambulan por el Interior de Sinh.
- [x] Saurio [ ] Desflot [ ] Ente negro [x] Haruma [ ] Ignitio
- [x] Espíritu [x] Meich [x] Gran bengal [x] Maestro tomberi [x] Varn

MONSTRUOS ESPECIALES

Si te esmeras en capturar monstruos, se engendrarán nuevas criaturas en la zona de Entrenamiento. Hay tres categorías: Creaciones por zona, Creaciones por especie y Máximas creaciones. Además de recibir un premio por cada nuevo engendro, podrás luchar contra ellos en el Entrenamiento. Si contribuyes a crear diez nuevos monstruos de los tipos Creaciones por zona o Creaciones por especie, recibirás el Emblema de Saturno.



02

Creaciones por zona
Cuando hayas capturado al menos un ejemplar de cada especie, el propietario del Entrenamiento criará una Creación por zona (Fig. 2). Al principio te ofrecerá la posibilidad de luchar gratis contra cada nuevo monstruo. Acepta la propuesta, pues, más adelante, cada batalla te costará 6.000 Guiles.

Todos los monstruos de...	Engendro	Premio
Besaid	Gerifalte	Pócima de salud x99
Kilika	Rey molbol	Colmillo venenoso x99
Camino de Miihen	Coloso	Fluido de vida x99
Senda de las Rocas Hongo	Reina bengal	Vela de la vida x99
Camino de Djose	Yormungand	Granada pétrea x99
Llanura de los Rayos	Kaktilio	Pluma de chocobo x99
Macalania	Cuchillas	Piedra de luz x60
Bikanel	Gusano Ebis	Piedra negra x99
Llanura de la Calma	Quimera X	Viento del Etéreo x60
Cueva del barranco	Don Tomberi	Reloj de plata x40
Monte Gagazet	Catobeplas	Corona de pimpollos
Interior de Sinh	Abadón	Manto de luna x99
Ruinas Omega	Vorban	Cartera repleta x60

La información de esta tabla es válida para todos los monstruos de la categoría Creaciones por zona. Las raras excepciones están indicadas con un *.

Estados alterados			SUE	INM	MUD	INM	CEG	INM	VEN	INM	PIE	INM	FRE	INM *1,3,5	ZMB	INM	RBR	INM *6,7
RMA	INM *2,6,7	RCO	INM *2,6,7	RES	INM *2,6,7	INT	INM	MUE	INM	PRO	INM	CON	0 (200)	ANT	0	ESC	0	COR	0
ESP	0	PRI	0	REV	0	SEM	0	OJO	INM *4	LIB	INM *4	GRA	INM *4	DEM	INM *4	EXP	INM *4	ULT	Lv. 4

Objetos	Raro	Materia oscura x1	Equipo	Índice	255/256	Soborno	Guiles	-	Objetos	-
Kimahri	-	PH	8000 (8000)	Guiles	0					

*1 Yormungand (0) *2 Cuchillas (0) *3 Cuchillas (50) *4 Gerifalte (0) *4 Gerifalte (90) *6 Quimera X, Catobeplas (50) *7 Gerifalte, Yormungand (90)

GERIFALTE

Fuerza	73	Def. física	41	Pod. mágico	32	Def. mágica	82
Rapidez	32	Suerte	18	Evasión	5	Puntería	100

Elementos	Fuego	-	Rayo	-
Agua -	Frío	-	Sanctus	-

Robar	Normal	Bomba de humo x3	Raro	Fluido de salud x2	Espacios	2–4	Habilidades fijas	1–3	VIT	320000 (10000)	PM	115

- **Protección:** VIT +10%, VIT +20%, VIT +30%
- **Objetos:** Normal: Amuleto x2
- **Arma:** Atq. mágico +5%, Atq. mágico +10%, Atq. mágico +20%

REY MOLBOL

Fuerza	60	Def. física	24	Pod. mágico	53	Def. mágica	63
Rapidez	34	Suerte	15	Evasión	0	Puntería	120

Elementos	Fuego	x1,5	Rayo	-
Agua ABS	Frío	-	Sanctus	-

Robar	Normal	Panacea x4	Raro	Fluido de magia x2	Espacios	3–4	Habilidades fijas	1–4	VIT	640000 (12000)	PM	200

- **Protección:** Defensa Ceguera +, Defensa Mudez +, Defensa Sueño +, Defensa Veneno +, Defensa Piedra +, Defensa Zombi +, Defensa Freno +
- **Objetos:** Normal: Pócima mágica x2
- **Arma:** Efecto Ceguera +, Efecto Mudez +, Efecto Sueño +, Efecto Veneno +, Efecto Piedra +, Efecto Zombi +, Efecto Freno +

COLOSO

Fuerza	88	Def. física	60	Pod. mágico	12	Def. mágica	1
Rapidez	36	Suerte	25	Evasión	0	Puntería	150

Elementos	Fuego	-	Rayo	-
Agua -	Frío	-	Sanctus	-

Robar	Normal	Fluido de salud x4	Raro	Fluido de vida x2	Espacios	2–3	Habilidades fijas	1–3	VIT	440000 (15000)	PM	20

- **Protección:** VIT +10%, VIT +20%, VIT +30%
- **Objetos:** Normal: Fluido vitalizante x20
- **Arma:** Contraataque, Evade y ataca, Contramagia

REINA BENGAL

Fuerza	1	Def. física	40	Pod. mágico	70	Def. mágica	40
Rapidez	75	Suerte	15	Evasión	0	Puntería	100

Elementos	Fuego	-	Rayo	-
Agua -	Frío	-	Sanctus	-

Robar	Normal	Viento del Etéreo x2	Raro	Piedra sacra x1	Espacios	2–3	Habilidades fijas	1–3	VIT	380000 (10000)	PM	80

- **Protección:** Defensa Ceguera +, Defensa Mudez +, Defensa Sueño +, Defensa Veneno +, Defensa Piedra +, Defensa Zombi +, Defensa Freno +
- **Objetos:** Normal: Piedra de luz x3
- **Arma:** Efecto Muerte +, PH x 2

YORMUNGAND

Fuerza	77	Def. física	33	Pod. mágico	80	Def. mágica	186
Rapidez	53	Suerte	15	Evasión	6	Puntería	130

Elementos	Fuego	-	Rayo	-
Agua -	Frío	-	Sanctus	-

Robar	Normal	Granada pétrea x4	Raro	Tres estrellas x1	Espacios	3–4	Habilidades fijas	1–4	VIT	520000 (10000)	PM	63

- **Protección:** Defensa Ceguera +, Defensa Mudez +, Defensa Sueño +, Defensa Veneno +, Defensa Piedra +, Defensa Zombi +, Defensa Freno +
- **Objetos:** Normal: Piedra suprema x2
- **Arma:** Efecto Ceguera +, Efecto Mudez +, Efecto Sueño +, Efecto Veneno +, Efecto Piedra +, Efecto Zombi +, Efecto Freno +



entrenamiento



KAKTILIO

Fuerza	255	Def. física	100	Pod. mágico	255	Def. mágica	255	Elementos		Fuego	INM	Rayo	INM
Rapidez	80	Suerte	15	Evasión	240	Puntería	180	Agua	INM	Frío	INM	Sanctus	INM
Robar	Normal	Pluma de chocobo x2	Raro	Cartera repleta x1	Espacios	2–4	Habilidades fijas	1–3	VIT	100000 (10000)	PM	0	
Protección	Def. física +5%, Def. física +10%, Def. física +20%								Objetos	Normal	Piedra sacra x3		
Arma	Atq. físico +5%, Atq. físico +10%, Atq. físico +20%												

CUCHILLAS

Fuerza	44	Def. física	100	Pod. mágico	31	Def. mágica	160	Elementos		Fuego	-	Rayo	-
Rapidez	51	Suerte	15	Evasión	12	Puntería	100	Agua	-	Frío	-	Sanctus	-
Robar	Normal	Sombra del Etéreo x4	Raro	Viento del Etéreo x1	Espacios	2–4	Habilidades fijas	1–3	VIT	280000 (15000)	PM	120	
Protección	Def. física +5%, Def. física +10%, Def. física +20%								Objetos	Normal	Cáliz bautismal x1		
Arma	Atq. físico +5%, Atq. físico +10%, Atq. físico +20%												

GUSANO EBIS

Fuerza	60	Def. física	24	Pod. mágico	93	Def. mágica	63	Elementos		Fuego	-	Rayo	-
Rapidez	22	Suerte	15	Evasión	0	Puntería	120	Agua	-	Frío	-	Sanctus	-
Robar	Normal	Piedra negra x4	Raro	Brebaje de salud x1	Espacios	2–4	Habilidades fijas	1–3	VIT	480000 (12000)	PM	200	
Protección	Def. física +5%, Def. física +10%, Def. física +20%								Objetos	Normal	Pócima de salud x1		
Arma	Atq. físico +5%, Atq. físico +10%, Atq. físico +20%												

QUIMERA X

Fuerza	66	Def. física	10	Pod. mágico	68	Def. mágica	10	Elementos		Fuego	INM	Rayo	INM
Rapidez	29	Suerte	15	Evasión	0	Puntería	180	Agua	INM	Frío	INM	Sanctus	INM
Robar	Normal	Fluido de magia x2	Raro	Fluido de salud x2	Espacios	2–3	Habilidades fijas	1–3	VIT	120000 (10000)	PM	30	
Protección	Absorbe Fuego, Absorbe Agua, Absorbe Frío								Objetos	Normal	Esfera de retorno x1		
Arma	Efecto Fuego, Efecto Agua, Efecto Frío												

DON TOMBERI

Fuerza	95	Def. física	100	Pod. mágico	75	Def. mágica	100	Elementos		Fuego	-	Rayo	-
Rapidez	37	Suerte	15	Evasión	0	Puntería	80	Agua	-	Frío	-	Sanctus	-
Robar	Normal	Vela de la vida x2	Raro	Cartera repleta x1	Espacios	3–4	Habilidades fijas	2–4	VIT	480000 (10000)	PM	120	
Protección	Defensa Ceguera +, Defensa Mudez +, Defensa Sueño +, Defensa Veneno +, Defensa Piedra +, Defensa Zombi +, Defensa Freno +								Objetos	Normal	Viento del Etéreo x3		
Arma	Efecto Ceguera +, Efecto Mudez +, Efecto Sueño +, Efecto Veneno +, Efecto Piedra +, Efecto Zombi +, Efecto Freno +												

CATOBEPLAS

Fuerza	76	Def. física	33	Pod. mágico	58	Def. mágica	27	Elementos		Fuego	-	Rayo	-
Rapidez	47	Suerte	15	Evasión	0	Puntería	180	Agua	-	Frío	-	Sanctus	-
Robar	Normal	Fluido vitalizante x3	Raro	Pócima de salud x1	Espacios	3–4	Habilidades fijas	2–4	VIT	550000 (10000)	PM	160	
Protección	Defensa Ceguera +, Defensa Mudez +, Defensa Sueño +, Defensa Veneno +, Defensa Piedra +, Defensa Zombi +, Defensa Freno +								Objetos	Normal	Tres estrellas x1		
Arma	Efecto Ceguera +, Efecto Mudez +, Efecto Sueño +, Efecto Veneno +, Efecto Piedra +, Efecto Zombi +, Efecto Freno +												

ABADÓN

Fuerza	40	Def. física	180	Pod. mágico	95	Def. mágica	160	Elementos		Fuego	-	Rayo	-
Rapidez	120	Suerte	15	Evasión	0	Puntería	130	Agua	-	Frío	-	Sanctus	-
Robar	Normal	Sal purificante x3	Raro	Piedra de luz x1	Espacios	2–4	Habilidades fijas	1–3	VIT	380000 (10000)	PM	780	
Protección	Def. mágica +5%, Def. mágica +10%, Def. mágica +20%								Objetos	Normal	Brebaje mágico x1		
Arma	Atq. mágico +5%, Atq. mágico +10%, Atq. mágico +20%												

VORBAN

Fuerza	95	Def. física	100	Pod. mágico	75	Def. mágica	100	Elementos		Fuego	-	Rayo	-
Rapidez	33	Suerte	15	Evasión	0	Puntería	80	Agua	-	Frío	-	Sanctus	-
Robar	Normal	Fluido vitalizante x2	Raro	Brebaje de salud x1	Espacios	2–4	Habilidades fijas	1–3	VIT	630000 (10000)	PM	120	
Protección	Def. física +5%, Def. física +10%, Def. física +20%								Objetos	Normal	Esfera amiga x1		
Arma	Atq. físico +5%, Atq. físico +10%, Atq. físico +20%												

CONSEJOS

Si te derrota un oponente de un solo golpe y no aparecen cifras de daños en la pantalla, corre a proteger al resto de tu equipo contra el estado alterado Muerte.

El efecto Rompe de la técnica Turbo Castigo místico de Auron siempre es inmediato, a menos que ese monstruo en concreto sea totalmente inmune a él.

Lo mejor es usar un arma con Iniciativa para contrarrestar la habilidad "El enemigo ataca primero" del Rey molbol. Contra el Kaktilio van muy bien las técnicas Ruleta de chutes de Wakka y As del blitzbol de Tidus. Si te enfrentas a Don Tomberi, invoca a un eón y fíjate bien en cómo intenta resolver la situación el enemigo (Fig. 3).

En cuanto a premios, recuerda que sólo podrás acumular 99 objetos de cada tipo a la vez, o sea que puedes verte obligado a vender o usar los objetos superfluos. Puedes hacerlo mediante Reforma y así aprovechar para mejorar los parámetros de los eones o enseñarles habilidades.





Creaciones por especie

Si capturas un gran número de seres diferentes (Figs. 4, 5), se crearán nuevos monstruos de la categoría Creaciones por especie. Las batallas contra criaturas de las Creaciones por especie te costarán 8.000 Guiles.



04



05

La información de esta tabla es válida para todos los monstruos de la categoría Creaciones por especie. Las raras excepciones están indicadas con un *.

Estados alterados																	
				SUE	INM	MUD	INM *1	CEG	INM *2	VEN	INM	PIE	INM	FRE	INM *3	ZMB	INM
RBR	*	RMA	*	RCO	*	RES	*	INT	INM	MUE	INM	PRO	INM	CON	0 (200)	ANT	0
ESC	0	COR	0	ESP	0	PRI	0	REV	0	SEM	0	OJO	INM	LIB	INM	GRA	INM
DEM	INM	EXP	INM	ULT	Lv. 4												

Objetos	Raro	Materia oscura x1	Equipo	Índice	255/256	Soborno	Guiles	-	Objetos	-
Kimahri	-	PH	10000 (10000) *4	Guiles	-					

*1 Anofeles (0) *2 Gran flan (20) *3 Gran flan (0) *4 Juggernaut (8000 (10000) * véanse los recuadros individuales de los monstruos



FENRIL

Estados alterados	RBR	INM	RMA	INM	RCO	99	RES	99

Fuerza	73	Def. física	40	Pod. mágico	12	Def. mágica	165
Rapidez	200	Suerte	30	Evasión	60	Puntería	200

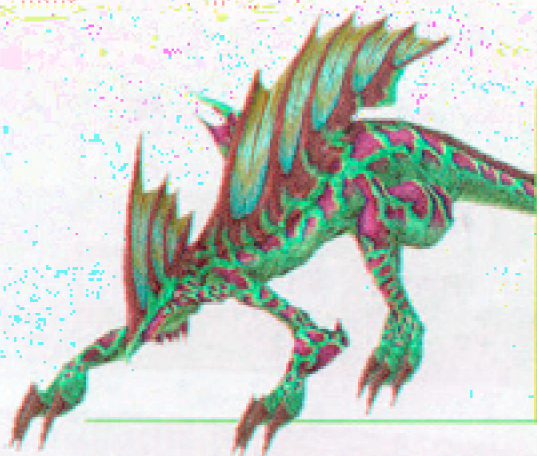
Elementos		Fuego	x1/2	Rayo	x1/2
Agua	x1/2	Frío	x1/2	Sanctus	-

Robar	Normal	Cola de chocobo x2	Raro	Pluma de chocobo x1	Espacios	3–4	Habilidades fijas	2–4	VIT	850000 (99999)	PM	300

Protección	Defensa Ceguera +, Defensa Mudez +, Defensa Sueño +, Defensa Veneno +, Defensa Piedra +, Defensa Zombi +, Defensa Freno +
Objetos	Normal: Esfera de Rapidez x1
Arma	Efecto Ceguera +, Efecto Mudez +, Efecto Sueño +, Efecto Veneno +, Efecto Piedra +, Efecto Zombi +, Efecto Freno +

Necesitas tres ejemplares de cada uno de los siguientes monstruos para que nazca esta criatura. Recibirás 99 Colas de chocobo.

- [x] Dingo (Besaid)
- [x] Fang de Miihen (Camino de Miihen)
- [x] Garmú (Camino de Djose)
- [x] Lobo de nieves (Macalania)
- [ ] Lobo del desierto (Bikanel)
- [x] Dole (Llanura de la Calma)
- [x] Mal Bernardo (Monte Gagazet)



REXAURUS

Estados alterados	RBR	INM	RMA	INM	RCO	INM	RES	INM

Fuerza	83	Def. física	55	Pod. mágico	30	Def. mágica	170
Rapidez	130	Suerte	20	Evasión	80	Puntería	200

Elementos		Fuego	ABS	Rayo	-
Agua	INM	Frío	-	Sanctus	-

Robar	Normal	Cáliz bautismal x1	Raro	Pluma de chocobo x1	Espacios	2–3	Habilidades fijas	1–3	VIT	800000 (99999)	PM	300

Protección	Def. física +5%, Def. física +10%, Def. física +20%
Objetos	Normal: Alma lúdica x2
Arma	Turbo doble

Necesitas tres ejemplares de cada uno de los siguientes monstruos para que nazca esta criatura. Recibirás 99 Fluidos de salud.

- [x] Dinonix (Kilika)
- [x] Hiperia (Camino de Miihen)
- [x] Raptor (Senda de las Rocas Hongo)
- [x] Gecko (Llanura de los Rayos)
- [x] Yovi (Cueva del barranco)
- [ ] Saurio (Ruinas Omega)



PTERIX

Estados alterados	RBR	90	RMA	90	RCO	90	RES	90

Fuerza	90	Def. física	100	Pod. mágico	5	Def. mágica	100
Rapidez	60	Suerte	15	Evasión	60	Puntería	200

Elementos		Fuego	-	Rayo	-
Agua	-	Frío	-	Sanctus	-

Robar	Normal	Bomba de humo x4	Raro	Vela de la vida x1	Espacios	2–4	Habilidades fijas	1–3	VIT	100000 (99999)	PM	0

Protección	Def. física +5%, Def. física +10%, Def. física +20%
Objetos	Normal: Esfera de Evasión x1
Arma	Atq. físico +5%, Atq. físico +10%, Atq. físico +20%

Necesitas cuatro ejemplares de cada uno de los siguientes monstruos para que nazca esta criatura. Recibirás 99 Omnifénix.

- [x] Cóndor (Besaid)
- [ ] Quebrantahuesos (Camino de Djose)
- [ ] Halcón (Bikanel)



ANOFELES

Estados alterados	RBR	95	RMA	95	RCO	95	RES	95

Fuerza	63	Def. física	70	Pod. mágico	88	Def. mágica	95
Rapidez	102	Suerte	33	Evasión	17	Puntería	160

Elementos		Fuego	-	Rayo	-
Agua	-	Frío	-	Sanctus	-

Robar	Normal	Colmillo venenoso x4	Raro	Sal purificante x2	Espacios	2–4	Habilidades fijas	1–3	VIT	620000 (50000)	PM	180

Protección	Def. física +5%, Def. física +10%, Def. física +20%
Objetos	Normal: Esfera de Puntería x1
Arma	Atq. físico +5%, Atq. físico +10%, Atq. físico +20%

Necesitas cuatro ejemplares de cada uno de los siguientes monstruos para que nazca esta criatura. Recibirás 60 Pócimas de magia.

- [ ] Abeja asesina (Kilika)
- [ ] Mosquito (Camino de Djose)
- [ ] Avispa (Macalania)
- [ ] Véspida (Llanura de la Calma)



VYZAR

Estados alterados	RBR	INM	RMA	80	RCO	99	RES	80

Fuerza	12	Def. física	230	Pod. mágico	77	Def. mágica	230
Rapidez	33	Suerte	15	Evasión	80	Puntería	110

Elementos		Fuego	-	Rayo	-
Agua	-	Frío	-	Sanctus	-

Robar	Normal	Piedra Rayo x4	Raro	Pócima mágica x1	Espacios	2–3	Habilidades fijas	1–3	VIT	95000 (10000)	PM	840

Protección	PM +10%, PM +20%, PM +30%
Objetos	Normal: Esfera de PM x1
Arma	PH x 2

Necesitas cuatro ejemplares de cada uno de los siguientes monstruos para que nazca esta criatura. Recibirás 99 Fluidos de magia.

- [x] Gandarva (Senda de las Rocas Hongo)
- [x] Airos (Llanura de los Rayos)
- [x] Galkimasera (Cueva del barranco)





UN OJO

Estados alterados	RBR	0	RMA	0	RCO	INM	RES	INM

Fuerza	55	Def. física	58	Pod. mágico	77	Def. mágica	183
Rapidez	38	Suerte	15	Evasión	10	Puntería	85

Elementos	Fuego	INM	Rayo	INM
Agua INM	Frío	INM	Sanctus	-

Robar	Normal	Manto de luna x3	Raro	Piedra sacra x1	Espacios	2–3	Habilidades fijas	1–3	VIT	150000 (15000)	PM	270

Protección	PM +10%, PM +20%, PM +30%	Objetos	Normal	Esfera Def. mágica x1
Arma	PH x 3			

Necesitas cuatro ejemplares de cada uno de los siguientes monstruos para que nazca esta criatura. Recibirás 60 Brebajes de salud.

- Ojo flotante (Camino de Miihen)
- Buel (Llanura de los Rayos)
- Ojo diabólico (Macalania)
- Arimán (Monte Gagazet)
- Desflot (Ruinas Omega)



GRAN FLAN

Estados alterados	RBR	INM	RMA	INM	RCO	INM	RES	INM

Fuerza	3	Def. física	255	Pod. mágico	98	Def. mágica	80
Rapidez	60	Suerte	15	Evasión	0	Puntería	0

Elementos	Fuego	ABS	Rayo	ABS
Agua ABS	Frío	ABS	Sanctus	-

Robar	Normal	Manto de luna x4	Raro	Brebaje mágico x1	Espacios	2–4	Habilidades fijas	1–3	VIT	1300000 (99999)	PM	999

Protección	Absorbe Fuego, Absorbe Agua, Absorbe Frío	Objetos	Normal	Esfera Poder mág. x1
Arma	Magia+			

Necesitas tres ejemplares de cada uno de los siguientes monstruos para que nazca esta criatura. Recibirás un buen número de Dos estrellas: 60. El Gran flan absorbe las magias elementales y ¡es inmune a los ataques físicos! Intenta lanzarle Artema, en combinación con Magia doble y Mímica. Para ralentizar al monstruo (y sortear su habilidad Espejo), tendrás que aplicar Espejo a uno de tus héroes y luego lanzarle al mismo una magia Freno. El ataque Dolor de Ánima también va bien porque no es ni elemental ni físico.

- Flan de agua (Besaid)
- Flan eléctrico (Senda de las Rocas Hongo)
- Flan de nieve (Camino de Djose)
- Flan de hielo (Macalania)
- Flan oscuro (Monte Gagazet)



ENTE NEGATIVO

Estados alterados	RBR	INM	RMA	INM	RCO	INM	RES	INM

Fuerza	0	Def. física	140	Pod. mágico	80	Def. mágica	62
Rapidez	44	Suerte	15	Evasión	0	Puntería	150

Elementos	Fuego	ABS	Rayo	ABS
Agua ABS	Frío	ABS	Sanctus	ABS

Robar	Normal	Manto de luna x4	Raro	Dos estrellas x1	Espacios	2–4	Habilidades fijas	2–4	VIT	1300000 (15000)	PM	20

Protección	Absorbe Fuego, Absorbe Rayo, Absorbe Agua, Absorbe Frío	Objetos	Normal	Dos estrellas x2
Arma	Efecto Fuego, Efecto Rayo, Efecto Agua, Efecto Frío			

Necesitas tres ejemplares de cada uno de los siguientes monstruos para que nazca esta criatura. Recibirás 60 Mantos de estrellas. El monstruo responderá con Artema a tus ataques y Turbos. Espejo no ofrece protección alguna, o sea que usa las mismas estrategias recomendadas contra el Gran flan.

- Ente amarillo (Kilika)
- Ente blanco (Camino de Miihen)
- Ente rojo (Senda de las Rocas Hongo)
- Ente dorado (Llanura de los Rayos)
- Ente azul (Macalania)
- Ente oscuro (Cueva del barranco)
- Ente negro (Ruinas Omega)



TUNCKET

Estados alterados	RBR	INM	RMA	90	RCO	INM	RES	99

Fuerza	103	Def. física	100	Pod. mágico	3	Def. mágica	250
Rapidez	41	Suerte	15	Evasión	0	Puntería	100

Elementos	Fuego	-	Rayo	-
Agua -	Frío	-	Sanctus	-

Robar	Normal	Manto de luz x4	Raro	Manto de luna x4	Espacios	2–4	Habilidades fijas	1–3	VIT	900000 (10000)	PM	0

Protección	Def. física +5%, Def. física +10%, Def. física +20%	Objetos	Normal	Esfera Def. física x1
Arma	Atq. físico +5%, Atq. físico +10%, Atq. físico +20%			

Necesitas tres ejemplares de cada uno de los siguientes monstruos para que nazca esta criatura. Recibirás 99 Relojes de oro. Si durante la batalla sólo te queda un personaje en pie, Tuncket atacará continuamente y no tendrás ningún turno.

- Petro (Camino de Miihen)
- Lasca (Camino de Djose)
- Mulfú (Macalania)
- Mafú (Macalania)
- Shred (Llanura de la Calma)
- Haruma (Ruinas Omega)



FAUNIHR

Estados alterados	RBR	95	RMA	95	RCO	95	RES	95

Fuerza	76	Def. física	30	Pod. mágico	109	Def. mágica	130
Rapidez	38	Suerte	15	Evasión	0	Puntería	160

Elementos	Fuego	ABS	Rayo	ABS
Agua -	Frío	ABS	Sanctus	-

Robar	Normal	Reloj de oro x2	Raro	Fluido de salud x2	Espacios	2–4	Habilidades fijas	1–4	VIT	1100000 (13000)	PM	30

Protección	Absorbe Fuego, Absorbe Agua, Absorbe Frío	Objetos	Normal	Manto de luz x20
Arma	Efecto Fuego, Efecto Rayo, Efecto Agua, Efecto Frío			

Necesitas cuatro ejemplares de cada uno de los siguientes monstruos para que nazca esta criatura. Recibirás 99 Sales purificantes. Faunihr usará una ofensiva triple en el segundo asalto: un ataque físico seguido por uno elemental sobre todos sus enemigos, coronado por un tercer embate. El ataque elemental se determinará aleatoriamente, pero puedes interceptarlo con magias Anti o habilidades Absorbe.

- Vihur (Camino de Miihen)
- Ramashu (Senda de las Rocas Hongo)
- Kusarik (Llanura de los Rayos)
- Mushufushu (Bikanel)
- Sigurd (Cueva del barranco)

CÓMO JUGAR · PERSONAJES · PASO A PASO · OBJETOS · MONSTRUOS · BLITZBOL · SECRETOS



RUSULA

Estados alterados	RBR	0	RMA	INM	RCO	INM	RES	INM

Fuerza	3	Def. física	167	Pod. mágico	112	Def. mágica	203
Rapidez	26	Suerte	15	Evasión	0	Puntería	0

Elementos		Fuego	x1,5	Rayo	-
Agua	-	Frío	-	Sanctus	-

Robar	Normal	Colmillo venenoso x4	Raro	Viento del Etéreo x1	Espacios	3–4	Habilidades fijas	1–4	VIT	98000 (10000)	PM	820

Protección	Defensa Ceguera +, Defensa Mudez +, Defensa Sueño +, Defensa Veneno +, Defensa Piedra +, Defensa Zombi +, Defensa Freno +	Objetos	Normal	Esfera warp x1
Arma	Efecto Ceguera +, Efecto Mudez +, Efecto Sueño +, Efecto Veneno +, Efecto Piedra +, Efecto Zombi +, Efecto Freno +			

Necesitas cinco ejemplares de cada uno de los siguientes monstruos para que nazca esta criatura. Recibirás 99 Fluidos vitalizantes.

☒ Fungo (Senda de las Rocas Hongo)
☑ Septa (Cueva del barranco) ☐ Amanita (Interior de Sinh)



REY BOM

Estados alterados	RBR	INM	RMA	INM	RCO	INM	RES	INM

Fuerza	73	Def. física	200	Pod. mágico	71	Def. mágica	200
Rapidez	46	Suerte	15	Evasión	0	Puntería	150

Elementos		Fuego	ABS	Rayo	-
Agua	-	Frío	-	Sanctus	-

Robar	Normal	Piedra Fuego x4	Raro	Piedra de luz x1	Espacios	2–4	Habilidades fijas	1–3	VIT	480000 (10000)	PM	780

Protección	Def. física +5%, Def. física +10%, Def. física +20%	Objetos	Normal	Puerta al mañana x1
Arma	Atq. físico +5%, Atq. físico +10%, Atq. físico +20%			

Necesitas cinco ejemplares de cada uno de los siguientes monstruos para que nazca esta criatura. Recibirás 60 Éteres+.

☒ Bom (Camino de Miihen) ☐ Granada (Monte Gagazet)
☑ Ignitio (Ruinas Omega)



JUGGERNAUT

Estados alterados	RBR	95	RMA	95	RCO	95	RES	95

Fuerza	98	Def. física	140	Pod. mágico	70	Def. mágica	62
Rapidez	42	Suerte	15	Evasión	0	Puntería	150

Elementos		Fuego	ABS	Rayo	-
Agua	-	Frío	-	Sanctus	-

Robar	Normal	Manto de luna x4	Raro	Piedra de luz x1	Espacios	2–4	Habilidades fijas	1–3	VIT	1200000 (15000)	PM	20

Protección	Def. física +5%, Def. física +10%, Def. física +20%	Objetos	Normal	Esfera de Fuerza x1
Arma	Atq. físico +5%, Atq. físico +10%, Atq. físico +20%			

Necesitas cinco ejemplares de cada uno de los siguientes monstruos para que nazca esta criatura. Recibirás 99 Mantos de luz.

☒ Bicornio (Camino de Miihen)
☑ Vraha (Cueva del barranco) ☐ Grendel (Monte Gagazet)



HOMBRE DE HIERRO

Estados alterados	RBR	INM	RMA	95	RCO	95	RES	95

Fuerza	100	Def. física	220	Pod. mágico	0	Def. mágica	180
Rapidez	65	Suerte	15	Evasión	0	Puntería	180

Elementos		Fuego	INM	Rayo	INM
Agua	INM	Frío	INM	Sanctus	-

Robar	Normal	Manto de luz x4	Raro	Brebaje de salud x1	Espacios	2–4	Habilidades fijas	1–3	VIT	2000000 (99999)	PM	0

Protección	VIT +10%, VIT +20%, VIT +30%	Objetos	Normal	Esfera de VIT x1
Arma	Atq. físico +5%, Atq. físico +10%, Atq. físico +20%			

Necesitas cinco ejemplares de cada uno de los siguientes monstruos para que nazca esta criatura. Recibirás 60 Brebajes mágicos.

☑ Férreo (Llanura de los Rayos) ☐ Gigante 1* (Interior de Sinh)
☐ Gigante 2* (Interior de Sinh)

* Los Gigantes siempre viajan en pareja.

Máximas creaciones

Las condiciones para criar Máximas creaciones son más estrictas. Luchar contra ellas también es más caro: las batallas contra Máximas creaciones cuestan 15.000 Guiles, y en el caso de Súmmum ¡25.000 Guiles!

La información de esta tabla es válida para todos los monstruos de la categoría Máximas creaciones. Las raras excepciones están indicadas con un *.

Estados alterados				SUE	INM	MUD	INM *1	CEG	INM	VEN	INM	PIE	INM	FRE	INM	ZMB	INM	RBR	INM
RMA	INM	RCO	INM	RES	INM	INT	INM	MUE	INM	PRO	INM	CON	0 (255) *2,3	ANT	0	ESC	0	COR	0
ESP	0 *4	PRI	0	REV	0	SEM	0	OJO	INM	LIB	INM	GRA	INM	DEM	INM	EXP	INM	ULT	Nv. 5 *5

Objetos	Raro	Alma lúdica x1 *6	Equipo	Índice	255/256	Soborno	Guiles	-	Objetos	-	Robar	Normal	Materia oscura x1
Kimahri	-	PH	50000 (50000) *7	Guiles	0								

*1 Gastrópodo (0) *2 Gastrópodo (INM) *3 Artema X: El brazo y la cabeza (0 (3)) *4 Brakioleodón (INM) *5 Gastrópodo, Dragón divino (Nv. 4) *6 Súmmum (Esfera llave nv. 4) *7 Súmmum (55000 (55000))



COMETIERRA

Fuerza	117	Def. física	200	Pod. mágico	186	Def. mágica	210
Rapidez	47	Suerte	15	Evasión	0	Puntería	120

Elementos		Fuego	-	Rayo	-
Agua	-	Frío	-	Sanctus	-

Robar	Raro	Esfera llave nv. 1 x1	Espacios	3–4	Habilidades fijas	1	VIT	1300000 (99999)	PM	30

Protección	AutoPoción	Objetos	Normal	Esfera de fortuna x1
Arma	Turbo triple			

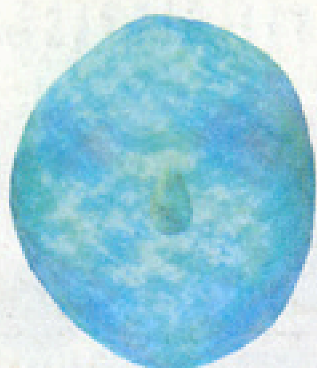
Para criar este monstruo, hay que generar dos criaturas de la categoría Creaciones por zona. Recibirás un buen número de Tres estrellas como premio: 60. Mientras está en pie, el Cometierra (Fig. 6) ataca y contraataca con Muerte y elevados niveles de daño. Sólo cae tras sufrir 100.000 puntos de daño en su VIT; entonces, responde a tus ataques con un débil Fulgor.



06



monsterfarm



GRAN ESFERA

Fuerza	87	Def. física	130	Pod. mágico	102	Def. mágica	120
Rapidez	55	Suerte	15	Evasión	0	Puntería	200

Elementos		Fuego	¡variables!	Rayo	¡variables!
Agua	¡variables!	Frío	¡variables!	Sanctus	-

Robar	Raro	Esfera de retorno x1	Espacios	2–4	Habilidades fijas	1	VIT	1500000 (99999)	PM	999

Protección	Autofénix	Objetos	Normal	Esfera de Suerte x1
Arma	Consumo PM=1			

Para criar este monstruo, hay que generar dos criaturas de la categoría Creaciones por especie. Recibirás 60 Piedras supremas. La Gran esfera responde con Artema o con su mortífero Vaho acuático: ¡AutoLázaro es vital! Tus posibilidades serán mayores si Wakka lanza una Ruleta de chutes impecable (12 impactos).



CATÁSTROFE

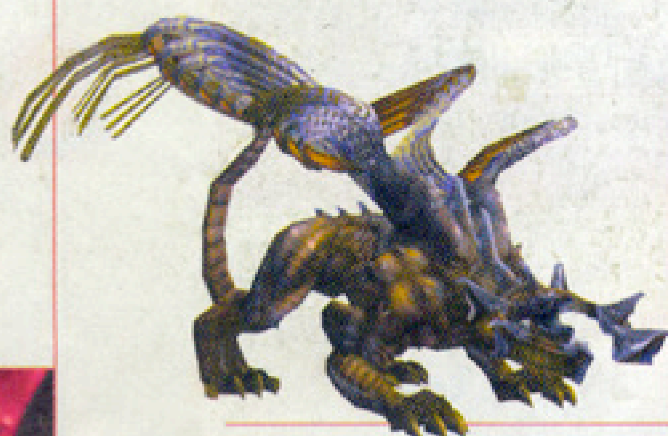
Fuerza	120	Def. física	80	Pod. mágico	77	Def. mágica	80
Rapidez	34	Suerte	15	Evasión	0	Puntería	150

Elementos		Fuego	-	Rayo	-
Agua	-	Frío	-	Sanctus	-

Robar	Raro	Esfera llave nv. 2 x1	Espacios	3–4	Habilidades fijas	1–4	VIT	2200000 (99999)	PM	380

Protección	Defensa Ceguera +, Defensa Mudez +, Defensa Sueño +, Defensa Veneno +, Defensa Piedra +, Defensa Zombi +, Defensa Freno +	Objetos	Normal	Cartera repleta x1
Arma	Efecto Ceguera +, Efecto Mudez +, Efecto Sueño +, Efecto Veneno +, Efecto Piedra +, Efecto Zombi +, Efecto Freno +			

Para criar este monstruo, hay que generar seis criaturas de la categoría Creaciones por zona. Recibirás 99 Puertas al mañana. Catástrofe sale de su caparazón tras sufrir 500.000 puntos de daño. Alternará los ataques de Ácido corrosivo (¡que causa Rompetodo!) con Gravedad y Tentáculos de muerte, que causarán daños sustanciales a todo tu grupo... aunque puedes resguardarte utilizando Coraza.



BRAKIOLEODÓN

Fuerza	102	Def. física	80	Pod. mágico	212	Def. mágica	80
Rapidez	53	Suerte	15	Evasión	0	Puntería	180

Elementos		Fuego	-	Rayo	-
Agua	-	Frío	-	Sanctus	-

Robar	Raro	Esfera warp x1	Espacios	3–4	Habilidades fijas	1–3	VIT	3000000 (99999)	PM	85

Protección	VIT +10%, VIT +20%, VIT +30%	Objetos	Normal	Llave de la victoria x1
Arma	PH x 3, Turbo triple			

Para criar este monstruo, hay que generar seis criaturas de la categoría Creaciones por especie. Recibirás 99 Almas lúdicas. Brakioleodón responde a todos los ataques con una acción que elimina todas las protecciones de tu equipo excepto las habilidades Auto. Su Onda ultrasónica causará 99.999 puntos de daño en la VIT de su víctima.



GASTRÓPODO

Fuerza	130	Def. física	80	Pod. mágico	130	Def. mágica	80
Rapidez	43	Suerte	20	Evasión	0	Puntería	0

Elementos		Fuego	-	Rayo	-
Agua	-	Frío	-	Sanctus	-

Robar	Raro	Esfera amiga x1	Espacios	2–3	Habilidades fijas	1–3	VIT	4000000 (12000)	PM	999

Protección	VIT +10%, VIT +20%, VIT +30%	Objetos	Normal	Péndulo x1
Arma	Penetración (Kimahri y Auron), PH x 3			

Para criar este monstruo, tienes que capturar un ejemplar de cada uno de los monstruos que hay en todas las áreas. Recibirás 99 Tácticas triunfales. Tras sufrir daños de 2.000.000 de VIT, este ser (Fig. 7) se mete en su caparazón y es casi inmune a los ataques físicos; además, se cura con AutoRevitalia, cosa que no puedes impedir con Mudez. Cuando "sólo" le quede un millón de VIT, el caparazón se desmoronará. La receta para el éxito: comienza con una Ruleta de chutes impecable de la mano de Wakka (en función de tus parámetros, esto podría significar 12 x 99.999 puntos de daño), seguida por Golpes rápidos que provoquen el máximo daño. Así le habrás quitado 1.999.980 VIT al Gastrópodo. Con Encomendar, pásale a Wakka el Indicador de Turbo lleno de otro personaje. Otra Ruleta de chutes perfecta destruirá el cascarón.



07



ARTEMA X

*El brazo y la cabeza 80.000 de VIT, Exterminio 1, Defensa física 1, Defensa mágica 1

Fuerza	168	Def. física	60*	Pod. mágico	178	Def. mágica	71*
Rapidez	72	Suerte	15	Evasión	0	Puntería	130

Elementos		Fuego	-	Rayo	-
Agua	-	Frío	-	Sanctus	-

Robar	Raro	Esfera llave nv. 3 x1	Espacios	3–4	Habilidades fijas	1–3	VIT	5000000 (99999)*	PM	140

Protección	Expansión de PM	Objetos	Normal	Táctica triunfal x1
Arma	PH x 3, Turbo por PH, Turbo triple			

Para criar este monstruo, tienes que capturar cinco ejemplares de cada uno de los monstruos que hay en todas las áreas. Recibirás 99 Materias oscuras. Acaba primero con sus brazos y su cabeza usando, por ejemplo, Magia doble y Artema. Los brazos reaparecerán tras un rato y el adversario te atacará con una Artema muy potente. Tras derrotar a Artema X, podrás comprar Esferas supresoras al propietario del Entrenamiento por 10.000 Guiles cada una.



DRAGÓN DIVINO

Fuerza	92	Def. física	60	Pod. mágico	86	Def. mágica	98	Elementos	Fuego	-	Rayo	-
Rapidez	70	Suerte	15	Evasión	0	Puntería	200		Agua	-	Frío	-	Sanctus	-

Robar	Raro	Tres estrellas x1	Espacios	2–4	Habilidades fijas	1	VIT	2000000 (99999)	PM	72
Protección		AutoPanacea					Objetos	Normal	Alas misteriosas x1	
Arma		PH x 2								

Para criar esta criatura, hay que capturar dos de los siguientes monstruos en los pasillos submarinos de la cueva del Monte Gagazet: Pez luchador, Aqueoros o Tritón. Recibirás 30 Omnielixires. Sólo participan Tidus, Wakka y Rikku en esta lucha submarina contra el Dragón divino, que responde a todos los ataques. Su Ojo maldito petrifica y hace añicos a una víctima; ni siquiera Defensa Piedra + puede protegerte. Si sólo queda en pie uno de tus héroes, el Dragón divino dejará de usar este ataque.

SÚMMUM

TOP SECRET!

Fuerza	255	Def. física	150	Pod. mágico	255	Def. mágica	150	Elementos	Fuego	ABS	Rayo	ABS
Rapidez	200	Suerte	0	Evasión	0	Puntería	150	Agua	ABS	Frío	ABS	Sanctus	ABS

Robar	Raro	Esfera omni x1	Espacios	3–4	Habilidades fijas	1	VIT	10000000 (99999)	PM	9999
Protección		Expansión de VIT					Objetos	Normal	Esfera omni x1	
Arma		Expansión de daño								

Para criar esta criatura, tienes que capturar diez ejemplares de cada uno de los monstruos que hay en todas las áreas, así como vencer a las Máximas creaciones en el Entrenamiento. Recibirás 10 Esferas maestras. Súmmum responde a los Turbos. Uno de sus otros ataques producirá el máximo daño en casi todos tus luchadores. Lo mejor es sacrificar a los eones para proteger a los personajes del ataque; también puedes usar Golpes rápidos. Si tus niveles de Rapidez están alrededor de 200, deberías tener suficientes turnos como para forzar a Súmmum a rendirse. Cuando le hayas derrotado, el propietario del Entrenamiento te regalará el objeto importante Medalla de Hércules en reconocimiento a tu heroísmo (Fig. 8).



08

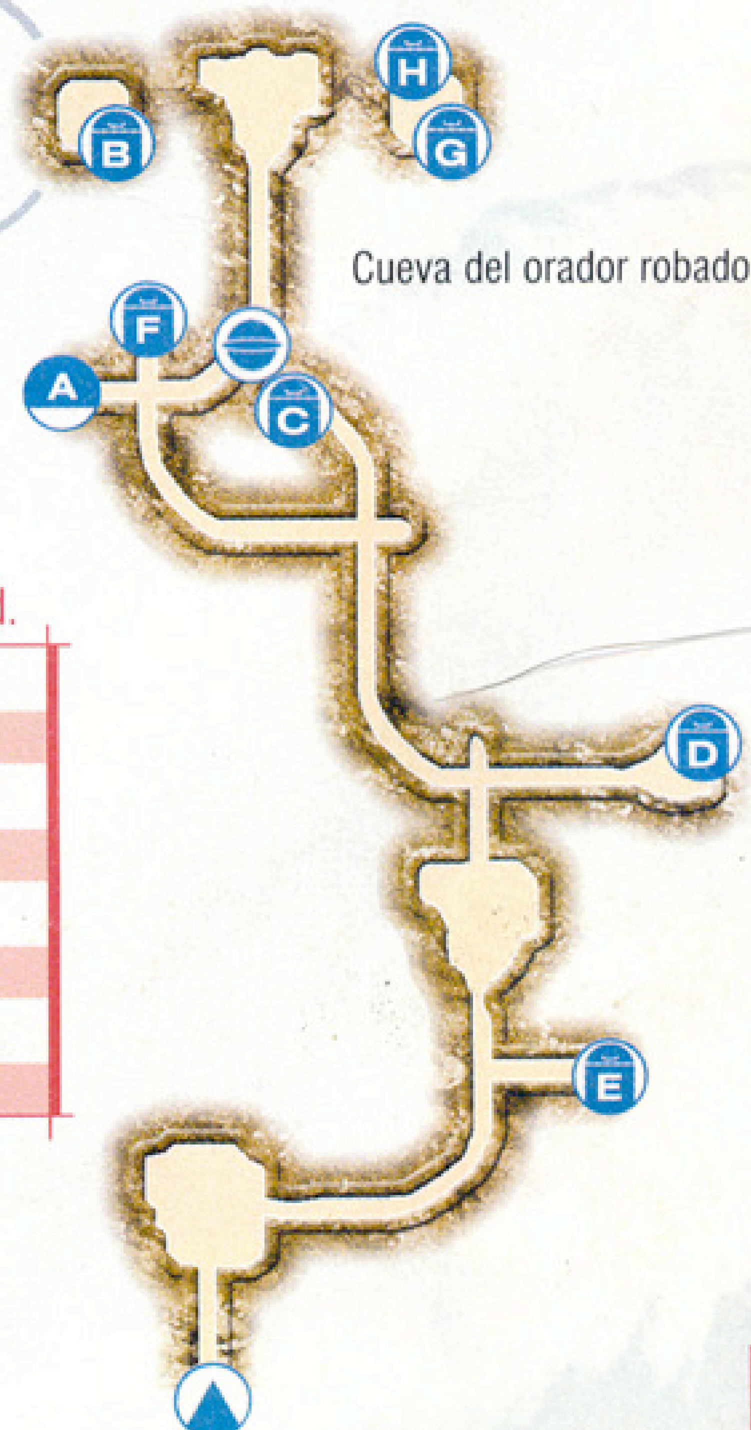
CUEVA DEL ORADOR ROBADO

MONSTRUOS

Nombre	VIT	PH	Robar
Galkimasera	880	770	Piedra Rayo x1 / x2
Yovi	900	810	Aguja de oro / Granada pétrea
Ente oscuro	1800	810	Púa exorcista x1 / x2
Sigurd	2000	810	Ultrapoción / Reloj de oro
Septa	4080	830	Mina enmudecedora x2 / Éter
Droid cazador	5500	820	Remedio albhed x1 / x2
Bengal	6000	1300	Fluido de magia
Everge	8700	970	Ultrapoción x1 / x2
Vraha	8700	1320	Ultrapoción x1 / x2
Fantasma	9999	1450	Cola de fénix x2 / Sombra del Etéreo
Golem guardia	12000	2700	Manto de luna x1 / x2
Tomberi	13500	6500	Ultrapoción / Sombra del Etéreo
Molbol	27000	2200	Panacea
Tinaja mágica	999999	-	-

LEYENDA

Objeto	Ctd.
A Diccionario albhed 25	1
B Brazo flexible	1
C Esfera de fortuna	1
D Esfera llave nv. 2	1
E Omnielixir	1
F Omnipoción	2
G Esfera de PM	1
H Poción X	2



LA ÚLTIMA MORADA DE YOJIMBO

Puedes entrar en este sistema de cavernas donde viven algunos monstruos extraordinarios siempre que quieras. Encontrarás la entrada en el oeste de la Llanura de la Calma/Barranco.

Tomberi (Fig. 1) es extremadamente raro. Contraataca todas las ofensivas con Rencor de la raza. La eficacia de este ataque varía: cuantos más monstruos haya derrotado tu personaje, más daños sufrirá. Tomberi deja de usar este contraataque en cuanto se acerca cuatro veces a tu equipo. No te agredirá si le dejas en paz durante ese período.


01

La Tinaja mágica (Fig. 2) es prácticamente invencible. Lo único que puedes hacer es atacar a uno de sus cinco ojos y ver qué pasa. Si tienes suerte, la criatura soltará un objeto del tipo Elixir, Cola de fénix, Fluido de vida, Brebaje de salud, Reloj de plata, Granada antitanque o Manto de luna. Pero si no tienes suerte, la Tinaja mágica explotará; tu mejor opción, entonces, será huir.


02


03

Fantasma (Fig. 3): Con Alma de dragón, Kimahri puede aprender el Turbo Condena de este monstruo.

Tendrás que luchar contra el eón Yojimbo en la cámara cerca de la ESFERA DEL VIAJERO (Fig. 4). Usa el Turbo Condena de Kimahri. Luego, sólo tienes que sobrevivir a cinco de los ataques de Yojimbo antes de que éste muerda el polvo. Verás un símbolo de obstrucción en el suelo que te transportará a cuatro lugares distintos: la entrada de la cueva, dos pequeñas salas en las que hay cofres (Fig. 5), o la Cámara del orador.


04


05

COMPRA UN EÓN

Si tienes suficientes Guiles, podrás adquirir los servicios de Yojimbo en la Cámara del orador. Las negociaciones se basan en la respuesta que le das a Yojimbo (Fig. 6). Si le contestas: "Para vencer a enemigos de gran fuerza", te propondrá el mejor precio, nada menos que 250.000 Guiles. Si tienes ganas de regatear, ofrécele primero 125.001 Guiles, luego sube hasta 150.002, y después hasta 175.003. Yojimbo te hará una oferta final de unos 203.000 Guiles. No podrás rebajar mucho más el precio, o sea que es mejor que aceptes. Si Yojimbo rechaza una proposición, tendrás que ofrecerle una cantidad mucho mayor o cargar una partida anterior.

Si pagas a Yojimbo tres veces la cifra básica, recibirás un premio de dos Esferas warp. Asimismo, entrar en su sala tras cobrar posesión del Barco volador tiene como recompensa una Esfera de Fuerza. Después del primer encuentro con Yojimbo, verás que el teletransportador de obstrucción situado a la entrada de la Cueva del orador robado funciona. Si te vas de la cueva y vuelves, conocerás a Yojimbo oscuro cerca de la ESFERA DEL VIAJERO (consulta la sección "Eones oscuros").


06

Templo de Remiem

TEMPLO DE REMIEM

¡YO NO ME VOY SIN MI CHOCOBO!



ara llegar al Templo, tienes que superar el primer ejercicio de "Entrenamiento de chocobos". Ve al sudeste de la Llanura de la Calma y examina la Cola de chocobo (Fig. 1) que hay allí. Tu chocobo saltará por encima del abismo y podrás continuar en dirección este hacia el Templo de Remiem (Fig. 2). Puedes participar en un Entrenamiento con el chocobo que hay a la derecha de la entrada del templo (consulta la sección sobre minijuegos de la página 199).



01



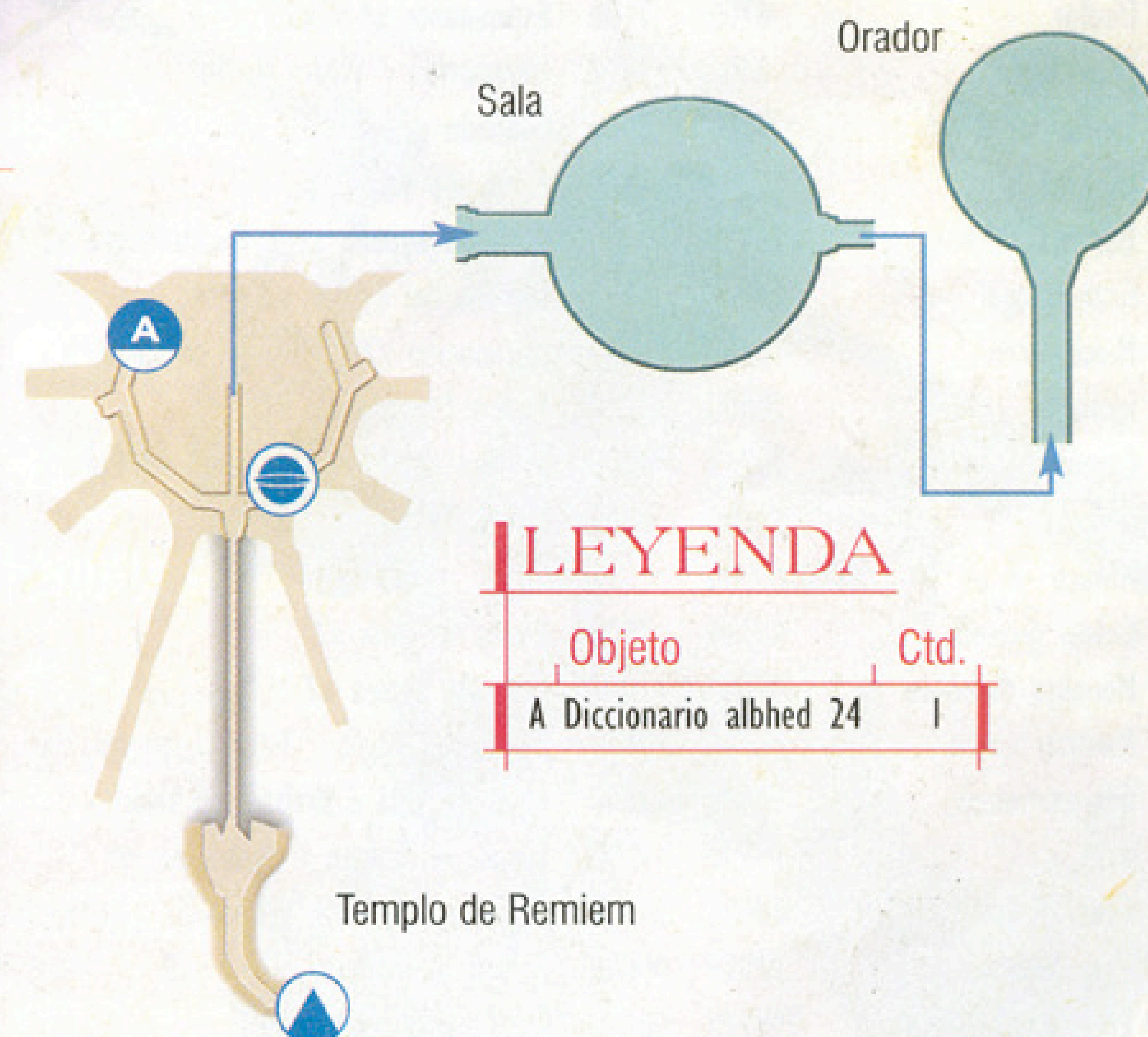
02

LA BATALLA CONTRA LOS EONES: LA GRAN FINAL

Encontrarás a Belgemine en la Sala, donde tienes otra oportunidad para luchar contra todos sus eones. No obstante, sólo puedes utilizar a Yojimbo, Ánima y las Hermanas Magus cuando los hayas conseguido por ti mismo. (Fig. 3). Si antes has ignorado a Belgemine, ahora te regalará el Alma de invocador y el Alma de eón. Tras derrotar a todos los eones, envía a Belgemine al Etéreo: recibirás el Emblema de la Luna. Si pospones el envío de Belgemine, tendrás que enfrentarte a sus Hermanas Magus una vez más.



03



LEYENDA

Objeto	Ctd.
A Diccionario albhed 24	1

REMIEM/ORADOR

Puedes acceder a la Cámara del orador con la ayuda de dos objetos importantes: la Corona de flores de Belgemine y la Corona de pimpollos del Entrenamiento. En la Cámara del orador, Yuna encontrará al trío de eones Hermanas Magus. Vuelve dentro inmediatamente (Fig. 4): los tres oradores te regalarán una Esfera de Defensa física.



04

EONES DE BELGEMINE

Nombre	VIT	Premio inicial	Victorias adicionales
Valefor	20000	Piedra Rayo x4	Esfera de vigor x4
Ifrit	28000	Poción X x30	Esfera de magia x6
Ixion	30000	Cola de chocobo x10	Esfera de vigor x8
Shiva	20000	Omnipoción x60	Manto de estrellas x6
Bahamut	35000	Corona de flores	Esfera de magia x8
Yojimbo	32000	Piedra negra x8	Esfera de vigor x10
Ánima	54000	Fluido de salud x60	Esfera de magia x10
Cindy	48000	-	-
Sandy	35000	-	-
Mindy	20000	Piedra de luz x40	Esfera de vigor x12



RUINAS OMEGA



LEYENDA

	Objeto	Ctd.
A	Diccionario albhed 26	1
B	Esfera amiga	3
C	Esfera Poder mág.	3
D	Esfera warp	1
E	Cofres especiales	2-4





MONSTRUOS

Nombre	VIT	PH	Robar
Desflot	6700	7100	Estimulante x4 / x5
Ente negro	7600	3150	Ultrapoción / Piedra de luz x4
Saurio	7850	5000	Granada pétrea x2 / x3
Espíritu	10000	4300	Fluido de salud x1 / x2
Haruma	13000	5300	Remedio hypello x3 / Piedra negra x2
Gran bengal	13000	6500	Sombra del Etéreo x2 / x4
Meich	18000	8300	Ultrapoción x2 / Brebaje de salud
Ignitio	20000	3200	Piedra Fuego x3 / x4
Caronte	22222	3100	Sombra del Etéreo / Viento del Etéreo
Gigante	36000	7800	Manto de luz x1 / x2
Mímico	40000-60000	-	-
Golem guardia X	42300	6000	Manto de luna x2
Monolito diabólico	45000	11000	Granada pétrea x2
Maestro tomberi	48000	20000	Fluido de magia / Tetra Elemental
Adamantaimai	54400	12500	Agua de vida / Brebaje de salud
Varn	56000	19500	Viento del Etéreo / Piedra de luz
Gran molbol	64000	21000	Panacea / Brebaje mágico
• Ente Artema	99999	40000	Puerta al mañana x10 / x20
• Ente Omega	999999	50000	Alma lúdica x30

¿OBJETO O MONSTRUO?

Usa la función Búsqueda cuando tengas el Barco volador (véase la página 199) y accederás a lugares ocultos donde viven monstruos poco convencionales. En las batallas, a veces verás un cofre (Fig. 1) que podrás abrir con el comando Robar (¡o Arrebatar!) para recibir un objeto como una Omnipoción o un Éter+. Pero, por otro lado, el cofre podría ser una trampa porque a lo mejor esconde en su interior a un ser conocido como Mímico. Cobrarás 50.000 Guiles por derrotar a este monstruo. Si uno de tus héroes tiene un arma con la habilidad Guiles x 2, puedes llegar a embolsarte ¡100.000 Guiles! No hay mejor forma de aumentar tus ahorros...



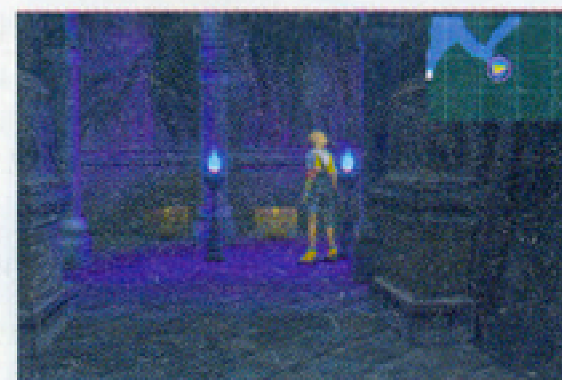
01

COFRES ESPECIALES

Encontrarás colecciones de entre dos y cuatro cofres en cuatro lugares (Fig. 2). Cada uno contiene un objeto o un monstruo (se determina aleatoriamente). Si abres uno con un monstruo, tras la batalla desaparecerán los cofres de alrededor.

El contenido de los cofres no depende de su ubicación, sino del número que hayas abierto. El primero siempre tiene una Esfera de llave nivel 4. Recuerda que si visitas la ESFERA DEL VIAJERO, el contador volverá a quedar en 1.

Abiertos	Contenido
1	Esfera llave nv. 4
2	Manilla segura
3	Contraatacante
4	Esfera llave nv. 3 x2
5	Placa segura
6	Esfera amiga x2
7	Esfera llave nv. 4
8	Anillo de hada
9	Cactus hechicero
10	Belicista
11	Esfera warp x2
12	Esfera omni x99



02



EL SÍMBOLO DE OBSTRUCCIÓN

El camino hacia la Esfera warp que se ve en el mapa está destruido, y el símbolo de obstrucción de la pared opuesta al desvío está inactivo. Tienes que examinar el símbolo de obstrucción que hay al noroeste de este nivel (Fig. 3) antes de volver a este punto: se generará un puente hacia el cofre.

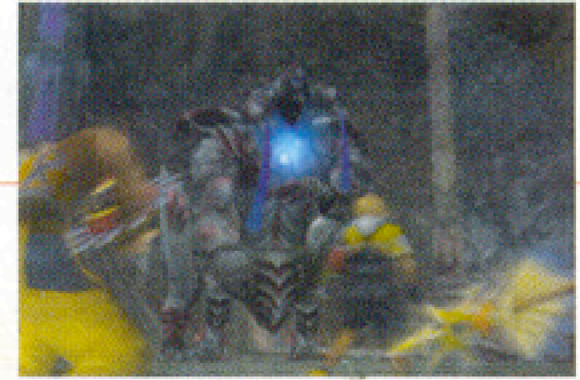
Un gran símbolo de obstrucción, colocado en el suelo del nordeste, te transportará unos metros hasta el interior de un pasillo, al final del cual te espera el Ente Artema. Anticípate y protégete contra Confusión, Piedra y Mudez. A menos que ya tengas 99 Puertas al mañana, aprovecha para Robar diez o 20 de ellas. Puedes hacerlo varias veces. Incluso puedes beneficiarte de esta oportunidad única: consigue 99 Péndulos mediante Corrupción.



03

ENTE OMEGA

Una vez que hayas derrotado al Ente Artema (Fig. 4), podrás usar el teletransportador para acceder a la segunda sección de las Ruinas Omega. Encontrarás a un monstruo en cada una de las plataformas redondas. El Ente Omega se ha instalado junto al cofre que contiene la Esfera de Poder mágico (Fig. 5). Después de la batalla, serás transportado automáticamente a la ESFERA DEL VIAJERO de la entrada. Si quieres obtener la Esfera de Poder mágico, tendrás que volver sobre tus pasos abriéndote camino por las batallas aleatorias.



04

La VIT del Ente Omega es impresionante, pero no es un gran luchador. Intentará neutralizarte por medio de Confu. Puedes Robar 30 Almas lúdicas y, hagas lo que hagas, no pierdas la oportunidad de que Kimahri aprenda el Turbo Resplandor, porque este es el único momento en todo el juego en que puede hacerlo. Tras su derrota, el Ente Omega deja unas Esferas de llave nivel 4 e incluso protección con la habilidad Expansión de VIT.



05

ARMAS DE LOS 7 ASTROS

Hay un Arma de los 7 astros para cada personaje. Sólo puedes conseguir estas armas si tienes el Espejo de los 7 astros.

Al principio, la única ventaja que tienen estas armas es que pueden penetrar cualquier protección. Lamentablemente, todas las Armas de los 7 astros también poseen la habilidad PH=0; necesitarás un símbolo y un emblema concretos para contrarrestar esta desventaja. Si sólo utilizas uno de estos dos objetos (Fig. 1), únicamente activarás la habilidad Turbo doble sin librarte de PH=0. Cuando hayas activado totalmente el arma de uno de los personajes, ni siquiera necesitarás tenerla equipada para que uno de los eones pueda causar más de 9.999 puntos de daño. Usando el símbolo, el emblema y el Espejo de los 7 astros conjuntamente, el arma alcanzará todo su potencial (Fig. 2).

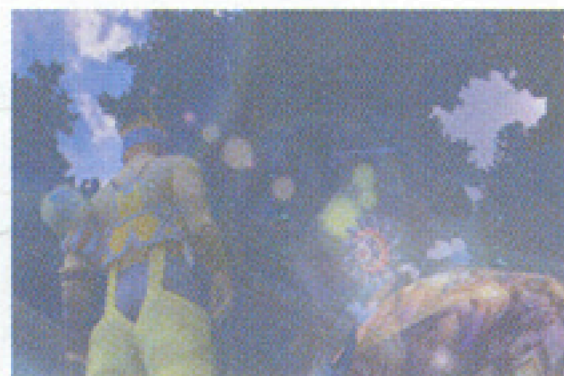
Puedes usar Reforma para atribuir a otras armas las mismas habilidades que un Arma de los 7 astros, pero ni se llamarán igual ni mejorarán a los eones.

Durante las batallas, las Armas de los 7 astros tienen otro rasgo curioso: cuando Tidus, Kimahri, Wakka o Rikku pierden VIT, sus respectivas armas son menos efectivas. Por ejemplo, si a uno de ellos sólo le queda un punto de VIT, el arma provocará diez veces menos daño. Por su parte, las armas de Yuna y Lulu son menos eficaces cuanto más PM pierden. En el caso de Auron es al contrario: cuanta más VIT pierde, más fuerte se vuelve su arma; y si está en las últimas, su arma será el doble de potente de lo normal.





01



02



EL ESPEJO DE LOS 7 ASTROS

Primero tienes que conseguir el Espejo empañado en la carrera de chocobos que se ha organizado en el Templo de Remiem (véase Minijuegos en la página 199). En el Bosque de Macalania, puedes transformar el Espejo empañado en el Espejo de los 7 astros. Ve a la Zona sur del bosque (mira el mapa de la página 97), donde encontrarás a una mujer con su hijo. Ella está esperando a su marido (Fig. 3), quien está merodeando por la Zona de acampada (Fig. 4). Si hablas con él, volverá corriendo junto a su esposa.

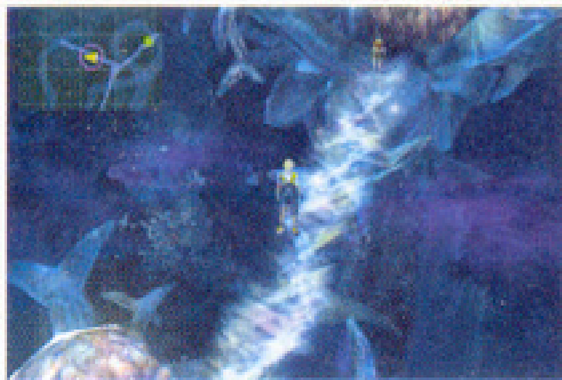
Síguele y charla con la pareja hasta que salga a relucir que su hijo se ha perdido. Le encontrarás en el sendero de cristal que hay por encima de la sección Bosque de Macalania/Centro (Fig. 5). Habla con el chico y examina el cristal: el Espejo sufrirá una metamorfosis (Fig. 6). El poder de las Armas de los 7 astros se desatará si examinas este cristal mientras sujetas el arma, el símbolo y el emblema correspondientes.



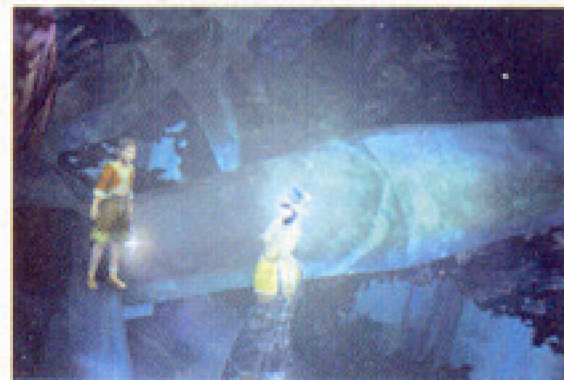
03



04



05



06

TIDUS: ARMA ARTEMA

Ubicación: Llanura de la Calma/Norte
Habilidades: Expansión de daño, Turbo triple, Evade y ataca, Contramagia
Efecto en los eones: ninguno

En el noroeste de la Llanura de la Calma (ligeramente al nordeste del punto donde encontraste el Diccionario 23), hallarás un guardia que bloquea el paso a una bajada (Fig. 7). Abandonará su puesto cada vez que ganes una carrera "Chocobo codicioso" (página 198). Entonces, podrás examinar el símbolo de obstrucción que hay al final de la cuesta. Si tienes el Espejo de los 7 astros (Fig. 8), recibirás el Arma Artema.

Símbolo del Sol: Recinto de Yevon/El Limbo en Zanarkand
Baja las escaleras del norte. Llegarás a otra sala donde hay un cofre que contiene el Símbolo del Sol (ver el capítulo Paso a paso, página 126).

Emblema del Sol: Llanura de la Calma
Acaba la carrera Chocobo codicioso que se celebra en la Llanura de la Calma en menos de cero segundos (consulta la página 198).



07



08

YUNA: NIRVANA

Ubicación: Llanura de la Calma/Entrenamiento
Habilidades: Expansión de daño, Turbo triple, PH x 2, Consumo PM=1
Efecto en los eones: Expansión de daño para Valefor

Captura un ejemplar de cada tipo de monstruo que deambule por la Llanura de la Calma. El cofre con la Nirvana aparecerá después de que hables con el propietario del Entrenamiento (Fig. 9).

Símbolo de la Luna: Isla Besaid/Playa
Condición: ninguna (consulta la página 53 del capítulo Paso a paso).

Emblema de la Luna: Templo de Remiem
Necesitas tener los ocho eones, derrotar a todos los eones de Belgemine y enviar a ésta al Etéreo (Fig. 10).



09



10

AURON: MASAMUNE

Ubicación: Llanura de la Calma/Barranco
Habilidades: Expansión de daño, Turbo triple, Iniciativa, Contraataque
Efecto en los eones: Expansión de daño para Yojimbo

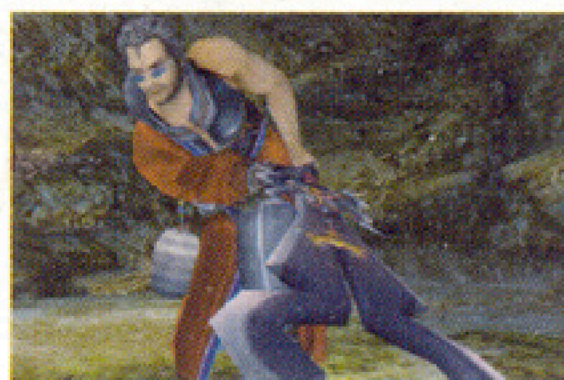
Lleva el Sable oxidado que encontraste en el Barranco (consulta la página 118) hasta la estatua de Miihen que hay en la Senda de las Rocas Hongo, al nordeste del desvío que conduce al Fondo del barranco (Fig. 11). Aparecerá un símbolo de obstrucción al inspeccionar la estatua. Si ahora examinas este símbolo con el Espejo de los 7 astros, Auron recibirá su Arma de los 7 astros (Fig. 12).

Símbolo de Saturno: Miihen/Sur del Nuevo camino
Condiciones: ninguna (consulta la página 77 del capítulo Paso a paso).

Emblema de Saturno: Llanura de la Calma/Entrenamiento
Captura suficientes monstruos para poder generar diez criaturas de la categoría Creaciones por zona y/o Creaciones por especie en el Entrenamiento. En la página 203, verás las condiciones que se deben cumplir.



11



12

WAKKA: CAMPEÓN MUNDIAL

Ubicación: Luca/Café
Habilidades: Expansión de daño, Turbo triple, PH x 2, Evade y ataca
Efecto en los eones: Expansión de daño para Ifrit

Habla con la persona del mostrador. Además del Espejo de los 7 astros, necesitarás tener éxito jugando al blitzbol para conseguir esta arma. Tienes que quedar como mínimo tercero en la Liga o en una Copa Yevon, o lograr más de 100 victorias (Fig. 13).

Símbolo de Mercurio: Estadio de Luca/Vestuario Aurochs
Ve a Luca y abre una de las taquillas del Vestuario de los Aurochs (Fig. 14).

Emblema de Mercurio: Liga de blitzbol
Si Wakka ha aprendido los Turbos Ruleta de chutes, Ruleta de estados y Ruleta Aurochs, el Emblema será el primer premio de la Liga de blitzbol. Esto significa que tienes que cumplir las siguientes condiciones a rajatabla:
1. La Ruleta de chutes es a veces el premio por alzarte con la victoria en una Copa Yevon; por lo tanto, tienes que ganar.
2. Una vez conseguida la Ruleta de chutes, tendrás que luchar contra monstruos en 250 batallas. El primer puesto en la Liga de la temporada siguiente se premiará con La Ruleta de estados. Ello significa que tienes que completar una Liga, y luego acabar la siguiente en primer lugar
3. Una vez conseguida la Ruleta de estados, tendrás que luchar contra monstruos en 450 batallas; tras las cuales, podrás ganar la Ruleta Aurochs si te clasificas el primero en la Copa Yevon.
4. Cuando tengas la Ruleta Aurochs, hay un 50% de posibilidades de que el Emblema de Mercurio sea el primer premio en la siguiente Liga. Participa en la Liga actual hasta la fecha del último partido; luego, guarda la partida y juega más allá de esa fecha. Entonces, comprueba si el primer premio de la temporada siguiente es el Emblema. Si no lo es, carga la partida que has ganado y vuelve a intentarlo.


13


14

KIMAHRI: LONGINUS

Ubicación: Llanura de los Rayos/Zona sur
Habilidades: Expansión de daño, Turbo triple, PH x 2, Evade y ataca
Efecto en los eones: Expansión de daño para Ixion

Pulsa ◎ junto a las tres piedras Cactilio X en la Llanura de los Rayos (consulta las páginas 96 y 97). Luego, tienes que encontrar el fantasma de un Cactilio X que pulula por el extremo sur de la Llanura de los Rayos/Zona sur, cerca de la ESFERA DEL VIAJERO. Sigue al fantasma hasta que llegue a su destino: una pequeña torre en ruinas que hay en el borde este (Fig. 15). Una vez allí, pulsa ◎ otra vez: aparecerá un cofre con el arma Longinus (Fig. 16).

Símbolo de Júpiter: Monte Gagazet/Paso
Condiciones: ninguna (consulta la página 121 del capítulo Paso a paso).

Emblema de Júpiter: Bosque de Macalania
Cuando dispongas del Barco volador, gana en Las mariposas del Bosque de Macalania en la Zona norte y en el Centro (consulta Minijuegos en la página 197).


15


16

LULU: CABALLERO CEBOLLA

Ubicación: Ruinas marinas/Entrada (Templo de Baaj)
Habilidades: Expansión de daño, Turbo triple, Magia+, Consumo PM=1
Efecto en los eones: Expansión de daño para Shiva

Tras derrotar a Josguein, sumérgete entre los pilares del sur (Fig. 17) y pulsa ⊗ para encontrar el cofre oculto que contiene el Caballero cebolla (Fig. 18).

Símbolo de Marte: Guadosalam/Etéreo
Vuela a Guadosalam y visita otra vez el Etéreo, donde encontrarás un cofre.

Emblema de Marte: Llanura de los Rayos
Pulsa ⊗ para evitar 200 rayos seguidos. Luego, abre el cofre que hay delante de la Casa de Rin (consulta la sección sobre minijuegos en la página 197).


17


18

RIKKU: MANO DE DIOS

Ubicación: Rocas Hongo/Fondo barranco
Habilidades: Expansión de daño, Turbo triple, PH x 2, Guiles x 2
Efecto en los eones: ninguno

A bordo del Barco volador, introduce la contraseña "MANO DE DIOS" y ve hacia la sección Rocas Hongo/Barranco, en la que hallarás un cofre que contiene esta arma (Fig. 19).

Símbolo de Venus: Desierto de Sanubia/Zona oeste
Condiciones: ninguna (consulta la página 105 del capítulo Paso a paso).

Emblema de Venus: Desierto de Sanubia/Zona oeste
Vuela a Bikanel y completa el minijuego "El valle de los Cactilios" (consulta la página 198) (Fig. 20).


19


20



EONES SECRETOS

YOJIMBO

Encontrarás al eón Yojimbo en la Cueva del orador robado (Fig. 1) (consulta la página 210). Las negociaciones que entabláis tras la primera batalla tendrán efecto sobre su comportamiento posterior. Si tu respuesta es: "Para vencer a enemigos de gran fuerza", aumentarán las posibilidades de usar Ultraesgrima contra los enemigos más potentes (Ultraesgrima nv. >1). Si contestas que quieres entrenarte como Invocador, la cantidad de Guiles influirá en la motivación de Yojimbo: cuanto más le pagues, más motivado estará. Su motivación será menor si no le pagas más de la mitad de tus fondos.

Si invocas a Yojimbo en una batalla, no actuará a menos que le pagues. Pocas veces ataca espontáneamente. Su comportamiento depende de cinco factores:

- La cantidad de Guiles que has pagado.
- La cantidad de Guiles que tienes en total.
- El "nivel de relación" que os une (véase más abajo).
- El nivel de Ultraesgrima de tu oponente.
- La motivación.

El nivel de relación aumenta si Yojimbo usa Tres dagas, Katana o Ultraesgrima, pero disminuye si Yojimbo:

- usa a su perro Daigoro;
- se marcha del campo de batalla tras recibir la orden "Retirar"; o
- queda fuera de combate.

El nivel de relación se reduce sustancialmente si pagas cero Guiles. En cuanto al volumen de los pagos, hay una regla básica: cuanto mayor sea, mejor. Con todo, deja de haber alguna diferencia en el momento en que la cantidad excede de los 536.870.912 Guiles. Siempre tienes que pagar al menos uno o dos Guiles para mantener la motivación de Yojimbo, que se incrementará cuando el Indicador de Turbo esté lleno. Si quieres ir acumulando un buen nivel de relación, deberías guardar la partida antes de enviar a Yojimbo a una batalla. En cuanto utilice a Daigoro, harás bien en volver a cargar la última partida guardada. En este diagrama verás cómo Yojimbo toma las decisiones:



01

Es el turno de Yojimbo. El "nivel de relación" se usa para calcular si atacará espontáneamente sin que le pagues.

- **Ataca** → ¿Qué nivel de Ultraesgrima tiene tu oponente?
  - **1** → Cualquier ataque, en función del nivel de relación.
  - **2 o más** → Cualquier ataque menos Ultraesgrima, en función del nivel de relación.
- **No ataca** → ¿Cuántos Guiles le has pagado?
  - **0** → Yojimbo se retira
  - **Al menos 1** → La probabilidad de que utilice Ultraesgrima está en función de los cinco factores antes mencionados.
    - **Sí** → Yojimbo emplea Ultraesgrima y elimina a tu oponente.
    - **No** → Se usan los cinco factores para determinar qué otro ataque puede ejecutarse.





ÁNIMA

Encontrarás a Ánima en el Templo de Baaj, uno de los destinos secretos del Barco volador. Para romper el precinto de la Cámara del orador, necesitas los objetos de bonus de los seis templos de Spira. Puedes completar otra vez las Pruebas de Besaid, Kilika, Djose y Macalania; sin embargo, no podrás volver a Bevelle. Recibirás el sexto objeto si usas el Barco volador para efectuar una segunda visita al Recinto de Yevon en Zanarkand.



02

En la Prueba de Zanarkand, mira la pared de la parte superior de la pantalla: verás seis cuadrados blancos. Activa los tres campos blancos de la sala pequeña (Fig. 2), así como los cuatro campos blancos de la sala grande (Fig. 3). El nicho que hay en la pared norte de la sala pequeña se abrirá. Quita la Esfera de destrucción del nicho y colócala en el hueco de la derecha del monitor en la sala. Aparecerá un cofre con una Vara maestra: éste es el objeto que estabas buscando.

Ahora vuela hacia el Templo de Baaj, desciende dentro del templo (Fig. 4) y entra en la Antecámara. Verás tres estatuas a cada lado, y junto a ellas, en las esquinas, unos cofres (Fig. 5) con un Omnielixir y cuatro Omnifénix. Acércate a las estatuas. Si has encontrado los seis objetos, el precinto del fondo desaparecerá revelando así la Cámara del orador, donde recibirás el poderoso eón Ánima (Fig. 6). A diferencia de Yojimbo y las Hermanas Magus, este eón reacciona a los comandos normales durante las batallas.



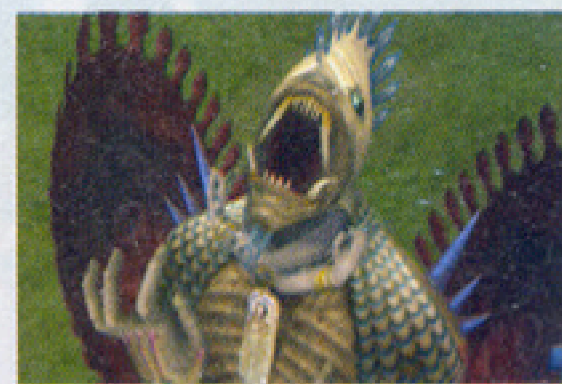
03



04



05



06

LAS HERMANAS MAGUS

El sistema de combate de las Hermanas (Fig. 7) se basa en unas reglas bastante complicadas, o sea que toma nota de lo siguiente:

1. No puedes planificar las acciones de las tres Hermanas al 100%.
2. Influyen en su comportamiento: la motivación, los estados alterados y la acción anterior.
3. En función de la acción, su motivación y sus Indicadores de Turbo pueden cambiar.
4. A diferencia de Yojimbo, su motivación sólo cambia para la batalla actual. Después vuelve a la cifra inicial.
5. La potencia del Turbo Ataque delta (Fig. 8) depende del nivel de Fuerza de Cindy. Como este ataque no traspasa la defensa del oponente, es mejor que intentes penetrar con Rompecoraza antes de enviar a las Hermanas Magus.



07



08



EONES OSCUROS



Los eones oscuros aparecerán cuando hayas completado todas las tareas que guardan relación con el argumento. Sólo tiene sentido luchar contra ellos si has trabajado mucho en el desarrollo de tus personajes. Es mucho más fácil vencer a los dos primeros eones oscuros que a los siguientes.

Comprueba las habilidades del equipo que recibas tras una victoria. Expansión de VIT es interesante, y Cinta protege contra todos los estados alterados, incluso cuando Defensa Piedra + y Defensa Muerte + resultan inútiles. Si usas Reforma, necesitarás 99 Materias oscuras (un objeto difícil de encontrar) para generar esta habilidad. Por eso, quizá valga la pena entrenar a tus personajes hasta que puedan derrotar fácilmente a Valefor oscuro e Ifrit oscuro. Guarda tu victoria sólo en el caso de que consigas protección con cuatro espacios para habilidades, uno de ellos ocupado por Cinta.

La información de esta tabla se aplica a todos los Eones oscuros.

Estados alterados				SUE	INM	MUD	INM	CEG	INM	VEN	INM	PIE	INM	FRE	INM	ZMB	INM	RBR	INM
RMA	INM	RCO	INM	RES	INM	INT	INM	MUE	INM	PRO	INM	CON	INM	ANT	0	ESC	0	COR	0
ESP	0	PRI	0	REV	0	SEM	INM	OJO	INM	LIB	INM	GRA	INM	DEM	INM	EXP	INM	ULT	Lv. 4

Equipo	Índice	255/256	Espacios	3–4	Habilidades fijas	1–2	Soborno	Guiles	-	Objetos	-	Robar	Raro	Elixir x1
Kimahri	-	PM	999	Guiles	0	Objetos	Normal	Materia oscura x1	Raro	Esfera maestra x1				

VALEFOR OSCURO

Ubicación	Isla Besaid

Fuerza	148	Def. física	120	Pod. mágico	186	Def. mágica	220
Rapidez	105	Suerte	48	Evasión	10	Puntería	250

Elementos		Fuego	x1/2	Rayo	x1/2
Agua	x1/2	Frío	x1/2	Sanctus	x1/2

Robar	Normal	Poción X x2	PH	10000 (15000)	VIT	800000 (99999)

Protección	AutoRevitalia, Expansión de VIT, Cinta
Arma	Iniciativa, Efecto Fuego, Efecto Rayo, Efecto Agua, Efecto Frío, Expansión de daño

Besaid, entrada al pueblo
Valefor oscuro es el más débil de los eones oscuros, y aparece inesperadamente de la mano de un invocador en la entrada del Pueblo Besaid. Uno o dos de tus personajes ya deberían tener Expansión de VIT, AutoPrisa y (si es posible) Autofénix. Asimismo, Expansión de daño está muy recomendado. Para asignar Expansión de VIT a una protección, consigue 30 Alas misteriosas durante la carrera de chocobos en el Templo de Remiem y reforma el artículo adecuado del equipo. Los parámetros de todos tus personajes deberían tener tres cifras desde hace un buen rato.

Valefor oscuro tiene la costumbre de atacar con Rayo devastador, que produce un daño masivo a tus tres héroes. Utiliza a tiempo AutoLázaro y Escudo. Intenta interceptar el Turbo de tu oponente invocando antes a un eón, una táctica muy útil en general contra todos los eones oscuros.









IFRIT OSCURO

Ubicación	Desierto de Sanubia

Fuerza	220	Def. física	173	Pod. mágico	177	Def. mágica	163
Rapidez	124	Suerte	27	Evasión	8	Puntería	230

Elementos			
Fuego	ABS	Rayo	INM
Agua	INM	Frío	x1/2
Sanctus	-		

Robar	Normal	Omnifénix x2	PH	20000 (30000)	VIT	1400000 (99999)

Protección	Absorbe Fuego, Expansión de VIT, Cinta
Arma	Efecto Fuego, Expansión de daño

Desierto de Sanubia/Zona oeste
Aunque esté lejos, divisarás a una mujer en el extremo norte del desierto, junto al antiguo pasaje hacia el Hogar albhed. Habla con ella; tendrás que prometerle que buscarás a su hijo. La batalla sólo comenzará si, tras una secuencia breve, visitas el barranco del norte.

Ifrit oscuro responde a todas tus ofensivas; sus ataques producen unos daños enormes y, además, provocan el efecto Demora. Su Turbo, por mucho que no sea elemental, no puede neutralizarse con protección contra Fuego. Como siempre, protégete sacrificando a un eón. Sería conveniente que Tidus y Wakka dispongan de Expansión de daño; deberían de haber aprendido las técnicas Turbo As del blitzbol y Ruleta de chutes.







IXION OSCURO

Ubicación	Llanura de los Rayos

Fuerza	176	Def. física	220	Pod. mágico	133	Def. mágica	188
Rapidez	180	Suerte	36	Evasión	0	Puntería	250

Elementos			
Fuego	INM	Rayo	ABS
Agua	x1/2	Frío	INM
Sanctus	-		

Robar	Normal	Brebaje de salud x2	PH	20000 (30000)	VIT	1200000 (99999)

Protección	Absorbe Rayo, Expansión de VIT, Cinta
Arma	Efecto Rayo, Expansión de daño

Llanura de los Rayos/Zona norte, cerca de la ESFERA DEL VIAJERO
Este eón emplea unos poderosísimos ataques de tipo Rayo que no podrás contrarrestar con las habilidades apropiadas. Ixion oscuro responde a tus embestidas con uno de sus ataques, pero con el efecto añadido del estado alterado Sueño. Aunque puedes usar Antimagia para neutralizar el ataque Rompetodo de Ixion oscuro, sólo Cinta ofrece la protección adecuada. Cuando ya parezca que le has derrotado, casi inmediatamente te encontrarás luchando de nuevo contra él. Por suerte, hay una ESFERA DEL VIAJERO cerca. En la segunda batalla, Ixion oscuro ya no contraataca, aunque sus agresiones producen ahora los estados alterados Confu y Rompe.







SHIVA OSCURA

Ubicación	Templo de Macalania

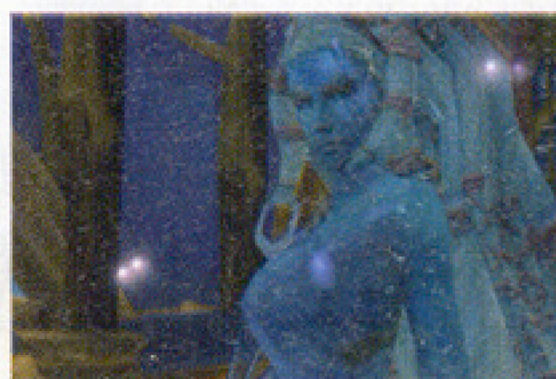
Fuerza	173	Def. física	163	Pod. mágico	244	Def. mágica	255
Rapidez	255	Suerte	73	Evasión	0	Puntería	250

Elementos			
Fuego	x1/2	Rayo	INM
Agua	INM	Frío	ABS
Sanctus	-		

Robar	Normal	Brebaje mágico x2	PH	20000 (30000)	VIT	1100000 (99999)

Protección	Absorbe Frío, Expansión de VIT, Cinta
Arma	Efecto Frío, Expansión de daño

Templo de Macalania, entrada
Shiva oscura es increíblemente rauda, así que necesitarás una cifra de Rapidez muy elevada. Sus ataques anulan todos los estados alterados positivos posibles, además de causar Locura y Confusión. Su Golpe celestial produce el efecto Muerte, que penetra incluso la protección Cinta. Y su Turbo provoca daños ingentes a tus tres personajes. Encima, si consigues ganar esta batalla, saldrán del templo Soldados guado a mansalva. Vete de Macalania/Senda de hielo un ratito, y luego vuelve. Ahora, puedes entrar en el templo y recoger algunos objetos del orador que hay pasada la Antecámara. Eso sí: tendrás que reconstruir el puente (¿te acuerdas de la Prueba?).









BAHAMUT OSCURO

Ubicación	Recinto de Yevon

Fuerza	245	Def. física	234	Pod. mágico	222	Def. mágica	233
Rapidez	255	Suerte	102	Evasión	0	Puntería	250

Elementos	Fuego	-	Rayo	-
Agua -	Frío	-	Sanctus	-

Robar	Normal	Dos estrellas x2	PH	30000 (40000)	VIT	4000000 (99999)

Protección	AutoCoraza, Expansión de VIT, Cinta
Arma	Consumo PM=1, PH x 2, Turbo doble, Expansión de daño

Recinto de Yevon/El Limbo en Zanarkand
Después de Shiva oscura, el nivel de dificultad vuelve a aumentar mucho. Antes de ir a por Bahamut oscuro, es buena idea luchar contra Yojimbo oscuro. Mejora los parámetros de tus personajes en el Entrenamiento: intenta que algunos lleguen al máximo (255). Por mucha Puntería que tengas, algunos golpes fallarán, aunque con Kiai puedes corregir este problema en gran medida.

Cuando el Indicador de Turbo de Bahamut oscuro suba por quinta vez, este eón oscuro lanzará una Onda letal con los efectos Piedra, Freno, Rompetodo y Demora. En tal caso, la protección normal no sirve de mucho. Si utilizas AutoPrisa (algo que siempre deberías hacer) puedes anular Freno. Bahamut oscuro también usa seguidos el ataque Onda letal y el Turbo Megafulgor. El resultado es que por mucho AutoLázaro que emplees tras Onda letal, tienes todas las probabilidades de que Megafulgor te liquide.







YOJIMBO OSCURO

Ubicación	Cueva del orador robado

Fuerza	244	Def. física	210	Pod. mágico	131	Def. mágica	144
Rapidez	243	Suerte	114	Evasión	0	Puntería	255

Elementos	Fuego	-	Rayo	-
Agua -	Frío	-	Sanctus	-

Robar	Normal	Pócima de salud x2	PH	8000 (10000)	VIT	1600000 (99999)

Protección	Defensa Maldición +, Expansión de VIT, Cinta
Arma	Contraataque, Contramagia, Turbo por PH, Expansión de daño

Cueva del orador robado, cerca de la ESFERA DEL VIAJERO
El ataque inicial de Yojimbo oscuro siempre es El enemigo ataca primero. Al menos uno de tus personajes tiene que estar equipado con un arma con Iniciativa para que el primer turno sea tuyo. Si no, a lo mejor comienzas recibiendo un ataque Katana, que produce 3 x 99.999 de daño a la VIT. Daigoro puede provocar Piedra a pesar de tu Defensa Piedra +: sólo Cinta te protege contra este estado alterado. Además de unos daños considerables, Tres dagas inflige Freno y Rompetodo. El Turbo Ultraesgrima tiene el mismo efecto que Katana, y también anula toda protección. No tendrás más remedio que sacrificar un eón como el menor de los males.

Tras tu primer triunfo, el invocador de Yojimbo oscuro se retira hacia la salida. Síguele para empezar la siguiente batalla: a partir de ahora, ya no tienes que temer la habilidad El enemigo ataca primero. Incluso puedes guardar la partida... aunque si cargas una partida guardada, la batalla comenzará desde el primer encuentro. Esto significa que puedes derrotar a Yojimbo oscuro todas las veces que haga falta para obtener todo el equipo que necesitas. Este episodio solamente termina cuando logras cinco victorias consecutivas.







ÁNIMA OSCURA

Ubicación	Monte Gagazet

Fuerza	155	Def. física	230	Pod. mágico	255	Def. mágica	255
Rapidez	183	Suerte	85	Evasión	0	Puntería	255

Elementos	Fuego	ABS	Rayo	ABS
Agua ABS	Frío	ABS	Sanctus	-

Robar	Normal	Tres estrellas x2	PH	30000 (40000)	VIT	8000000 (99999)

Protección	Defensa Muerte +, Expansión de VIT, Cinta
Arma	Efecto Muerte +, Consumo PM=1, PH x 3, Expansión de daño

Monte Gagazet/Entrada
Primero tienes que terminar la primera prueba en la Caverna (tiro al blanco con Wakka) otra vez; en esta ocasión, las condiciones son mucho más duras. Sólo entonces aparecerá Ánima oscura en la entrada del Monte Gagazet. Sus ataques producen Veneno, Piedra, Zombi y Maldición. Dolor causa la muerte instantánea, y Megagravedad provoca en todos los personajes varios efectos (y daños hasta alcanzar 7/16 de la VIT máxima). Para tener alguna posibilidad, tendrás que conseguir los parámetros máximos para tus personajes. Aun así, necesitarás Kiai y, por supuesto, tendrás que sacrificar tus eones.









CINDY OSCURA

Ubicación	Senda de las Rocas Hongo

Fuerza	175	Def. física	223	Pod. mágico	171	Def. mágica	105	Elementos	Fuego	-	Rayo	-
Rapidez	185	Suerte	40	Evasión	0	Puntería	255	Agua -	Frío	-	Sanctus	-

Robar	Normal	Esfera de retorno x1	PH	10000 (12000)	VIT	3000000 (99999)
Protección	Autofénix, Expansión de VIT, Cinta					
Arma	Saber médico, Turbo triple, Guiles x 2, Expansión de daño					

SANDY OSCURA

Ubicación	Senda de las Rocas Hongo

Fuerza	186	Def. física	201	Pod. mágico	207	Def. mágica	168	Elementos	Fuego	-	Rayo	-
Rapidez	201	Suerte	80	Evasión	100	Puntería	255	Agua -	Frío	-	Sanctus	-

Robar	Normal	Esfera amiga x1	PH	10000 (12000)	VIT	2500000 (99999)
Protección	AutoEscudo, Expansión de VIT, Cinta					
Arma	Evade y ataca, Contramagia, Turbo triple, Expansión de daño					

MINDY OSCURA

Ubicación	Senda de las Rocas Hongo

Fuerza	148	Def. física	187	Pod. mágico	248	Def. mágica	132	Elementos	Fuego	-	Rayo	-
Rapidez	233	Suerte	130	Evasión	240	Puntería	255	Agua -	Frío	-	Sanctus	-

Robar	Normal	Esfera warp x1	PH	10000 (12000)	VIT	2000000 (99999)
Protección	AutoPrisa, Expansión de VIT, Cinta					
Arma	Magia+, Consumo PM=1, Turbo triple, Expansión de daño					

Senda de las Rocas Hongo, al sur del desvío que lleva al Fondo del barranco
Intenta derrotar a las hermanas una por una. Comienza por Mindy oscura, porque ataca con Metralla (= muerte instantánea). Por suerte, también es la que tiene menos VIT. Aquí también serán muy útiles Ruleta de chutes y As del blitzbol. El ataque Schmelzend de Sandy oscura neutraliza AutoLázaro y reduce a cero tu Defensa física. El ataque normal de Cindy oscura te quitará todas las protecciones, y su otro ataque, Plancha mortal, reducirá a cero tu Defensa física. Si sólo está lleno uno de los Indicadores de Turbo de las hermanas, no podrán realizar el Ataque delta y copiarán Megagravedad de Ánima oscura.

Necesitas niveles de Suerte superiores a 120 y que tus personajes tengan bastante más de 30.000 de VIT. Con una buena relación con Yojimbo y un millón de Guiles, puedes usar Ultraesgrima, aunque no sería muy deportivo...

VERDUGO FINAL

TOP SECRET!

VERDUGO FINAL, BRAZO DERECHO/IZQUIERDO

Verdugo final	VIT	12000000 (99999) / 500000 (99999)	PM	999 / 999

Fuerza	255 200	Def. física	240 200	Pod. mágico	255 150	Def. mágica	200 200	Elementos	Fuego	-	Rayo	-
Rapidez	255 150	Suerte	10 10	Evasión	0 120	Puntería	255 255	Agua -	Frío	-	Sanctus	-

Estados alterados				SUE	INM	MUD	INM	CEG	INM	VEN	INM	PIE	INM	FRE	INM	ZMB	INM	RBR	INM
RMA	INM	RCO	INM	RES	INM	INT	INM	MUE	INM	PRO	INM	CON	INM	ANT	0	ESC	0	COR	0
ESP	0	PRI	0	REV	0	SEM	INM	OJO	INM	LIB	INM	GRA	INM	DEM	INM	EXP	INM	ULT	Lv. 4

Robar	Normal	Elixir x1 / Materia oscura x1	Raro	Omnielixir x1 / Esfera maestra x1	Soborno	Guiles	-	Objetos	-		
Objetos	Normal	Esfera maestra x3 / Materia oscura x1	Raro	Esfera maestra x3 / Esfera maestra x1	Equipo	Índice	255/256	Espacios	3–4	Habilidades fijas	1-2
								Kimahri	-		

Arma	Expansión de daño				
Protección	Cinta	PH	60000 (65000) 10000 (12000)	Guiles	0 0

Barco volador
Cuando hayas acabado con todos los eones oscuros, aparecerá el oponente definitivo: Verdugo final; lo puedes seleccionar como destino en el Barco volador. A menos que quieras que Yojimbo te preste sus servicios, esta batalla será larga. Necesitas niveles de Suerte superiores a 120, más de 40.000 de VIT y todos los demás parámetros en la cifra máxima: 255.

Para impedir que Verdugo final use Juicio final tienes que liquidar sus brazos. Luego, tendrás un breve momento para cargarte el torso. Contra los brazos son muy útiles los Turbos Barrera total ++ de Rikku, Ruleta de chutes de Wakka y As del blitzbol de Tidus. Si tienes un respiro, usa Agua de vida para restaurar la VIT de todos tus héroes, Golpe rápido para atacar el torso, y Dos estrellas o Tres estrellas para minimizar el consumo de PM.







CONSEJOS

Muchos PH gratis

Necesitarás la habilidad Turbo por PH. Configura los Tipos de Turbo de tus personajes como Furia, y uno como Disciplina. Lucha contra Don Tomberi en el Entrenamiento. Haz que el personaje con Disciplina ataque al enemigo (el pobre será eliminado por el contraataque Rencor de la raza) y que los otros dos le resuciten. Repite el proceso. Incluso si acabas huyendo de la batalla, recibirás una cantidad descomunal de PH, equivalente a los puntos de daño que hayas sufrido.

Multiplicar PH gracias a habilidades

Puedes hacerlo con las habilidades Turbo por PH, Turbo doble o Turbo triple, o también con PH x 2 o PH x 3. Consulta en la tabla siguiente los objetos que necesitas y dónde encontrarlos.

TURBO POR PH: PUERTA AL MAÑANA X10

Especial	x99	Cumple las condiciones para Catástrofe en el Entrenamiento.	
Robar / Tras la batalla	x10 / x20	Ente Artema (batalla contra jefe)	Ruinas Omega
	x1	Rey Bom	Entrenamiento
Corrupción	x1	Droid vigía: >13.750 Guiles	(Llanura de la Calma)
	x2	Droid jefe: >18.500 Guiles	(Monte Gagazet)

PH X 3: ALAS MISTERIOSAS X50

Especial	x30	Gana la carrera de chocobos en el Templo de Remiem con tres cofres abiertos.	
Tras la batalla	x1	Dragón divino	Entrenamiento
Corrupción	x4	Molbol: >135.000 Guiles	Llanura de la Calma, Cueva del barranco
	x8	Gran molbol: >320.000 Guiles	Interior de Sinh, Ruinas Omega

TURBO TRIPLE: TÁCTICA TRIUNFAL X30

Especial	x99	Captura un monstruo de cada para el Entrenamiento.	
Tras la batalla	x1	Artema X	Entrenamiento
Corrupción	x15	Gusano de arena: >225.000 Guiles	Bikanel

PH X 2: OMNIELIXIR X20

Especial	x30	Cumple las condiciones para el Dragón divino en el Entrenamiento.	
	x1	Gana la carrera de chocobos en el Templo de Remiem con dos cofres abiertos.	
	x4	Esquiva 150 rayos seguidos en la Llanura de los Rayos.	
	x2	Gana una partida de Las mariposas del Bosque de Macalania antes de poseer el Barco volador.	
	x1	Consigue seis o siete Esferas Vigía en El valle de los Cactilios.	
Corrupción	x1	Kuspo: >13.500 Guiles	Macalania
	x20	Varn: >280.000 Guiles	Ruinas Omega

TURBO DOBLE: LLAVE DE LA VICTORIA X30

Especial	x99	Colecciona los 26 Diccionarios albhed y habla con Rin en el Barco volador.	
Tras la batalla	x1	Brakioleodón	Entrenamiento
Corrupción	x15	Quimera B: >45.000 Guiles	Hogar albhed, Barco volador



Ganar Guiles

La mayor fuente de Guiles está en las Ruinas Omega, tras derrotar a los Mímicos (Fig. 1). De hecho, ganarás 100.000 Guiles si llevas equipada un arma con la habilidad Guiles x 2. Además, los monstruos más potentes dejarán equipo muy valioso que puedes vender tras la victoria con el fin de ganar más dinero.



01

Saquear y Birlar

Estas habilidades te permiten robar Guiles a un enemigo durante la batalla. Saquear tiene el efecto adicional de herir al oponente. Estas habilidades sólo son efectivas al 100% la primera vez que las usas. A partir de entonces, se reducen las posibilidades de éxito y la cantidad de Guiles que puedes llevarte.

La suma de Guiles depende del monstruo. Las tablas siguientes muestran el mínimo que te puedes llevar en el primer intento.

Enemigo	Ctd. mínima	Enemigo	Ctd. mínima	Enemigo	Ctd. mínima	Enemigo	Ctd. mínima	Enemigo	Ctd. mínima
Abeja asesina	50	Dingo	50	Flan eléctrico	200	Lasca	500	Ramashu	800
Adamantaimai	50	Dinonix	50	Flan hídrico	400	Lobo de nieves	1850	Raptor	50
Airos	250	Dole	50	Flan oscuro	50	Lobo del desierto	400	Rémora	500
Amanita	100	Dracmón	500	Fredia	300	Maestro tomberi	250	Rey Bégimo	500
Ánima	150	Droid armado	400	Fungo	50	Mafú	0	Saurio	400
Aqueoros	750	Droid blindado	150	Galkimasera	50	Mal Bernardo	600	Septa	50
Arimán	100	Droid cazador	150	Gandarva	50	Mandrágora	850	Seymour	150
Asur	50	Droid guardia	400	Gárgola espectral	50	Máscara	500	Seymour Beta	2200
Avispa	50	Droid jefe	100	Garmú	50	Máscara B	400	Seymour Omega	800
Barbatos	400	Droid vigía	50	Garuda	400	Meich	200	Shred	50
Barsam	50	Droid vigía (ardiendo)	150	Gecko	50	Mímico	0	Sigurd	200
Barsam de arena	600	Efrey	250	Gigante	500	Molbol	450	Sinh (Cabeza)	500
Basilisco	700	Efrey Oltana	1000	Golem guardia	500	Monje guerrero	50	Sinh (Núcleo)	600
Bégimo	250	Ente amarillo	250	Golem guardia X	600	Monje redivivo	200	Soldado guado (A)	100
Bengal	500	Ente Artema	300	Golem guerrero	900	Monolito diabólico	50	Soldado guado (B)	200
Bicornio (A)	200	Ente azul	50	Gran bengal	300	Mosquito	400	Tinaja mágica	600
Bicornio (B)	450	Ente blanco	250	Gran gusano	150	Mulfú	100	Tomberi	1000
Biran Ronso	50	Ente dorado	200	Gran molbol	200	Mushufushu	100	Tritón	100
Bom (A)	200	Ente espectral	0	Granada	300	NeoSeymour	1950	Unidad 97	500
Bom (B)	50	Ente negro	50	Grat	750	Ochú	50	Unidad 99	50
Brazo derecho	100	Ente Omega	150	Grendel	50	Ochú extraviado	400	Unidad blindada 11	500
Brazo izquierdo	150	Ente oscuro	400	Gurami	1650	Ogro	1500	Unidad blindada 63	200
Brote de Sinh: Guno	200	Ente rojo	200	Gusano de arena	150	Ojo diabólico	1100	Varn	50
Buel	100	Espíritu	50	Halcón	300	Ojo flotante	50	Véspida	200
Cactilio	100	Everge	100	Haruma	100	Petro	50	Vihur	100
Cactilio X	50	Fang de Miihen	0	Hiperia	250	Pez luchador	100	Vraha	650
Cañón albhed	200	Fantasma	50	Ignitio	500	Pez luchador	150	Wendigo	50
Caronte	100	Férreo	50	Iguion	250	Pulpo	400	Yenke Ronso	500
Cóndor	2000	Flan de agua	700	Iguion albino	350	Quebrantahuesos	500	Yovi	2100
Custodio infernal	300	Flan de hielo	50	Josguein	350	Quimera (A)	300	Yunalesca	250
Custodio sacro	150	Flan de llamas	350	Kusarik	50	Quimera (B)	400	Zu (A)	500
Desflot	50	Flan de nieve	100	Kuspo	500	Quimera negra	400	Zu (B)	1000

* Saquear y Birlar no funcionan contra los monstruos que no aparecen en esta tabla.

Esferas para el Desarrollo

Al principio, recibes más Esferas de vigor, magia y agilidad de las que puedes utilizar en el Desarrollo. Sin embargo, recuerda que todos los excedentes por encima de 99 desaparecen. Usa las Esferas para reforzar a tus eones. No te preocupes si, de repente, necesitas Esferas desesperadamente: tras un Extermino, Coloso deja nada menos que 40 objetos (consulta la página 203). Durante la batalla, usa la habilidad Sembrador o una Semilla para conseguir de una sola vez las 40 Esferas del tipo que quieras.

Parámetros al máximo

Cuando un personaje haya recorrido todo el Desarrollo, tendrá alrededor de 20.000 de VIT y unos parámetros de entre 150 y 170. Ahora, sólo le servirán de algo las esferas como Esferas de VIT, de Defensa mágica, y de fortuna. Encontrarás algunas durante el juego. Posteriormente, sólo podrás conseguirlas derrotando a las creaciones del Entrenamiento. Llena los puntos vacíos del Desarrollo con estas Esferas.

Si todavía no estás satisfecho, tendrás que comprar Esferas supresoras al propietario del Entrenamiento y borrar los puntos menos útiles del Entrenamiento. Así también se anula el efecto que habían activado, pero ahora tienes un punto vacío que puedes activar como quieras. Un ejemplo: borra una esfera con Rapidez+1. La Rapidez de todos los personajes que hayan activado esta Esfera bajará en 1. Ahora, utiliza una Esfera de Rapidez en el punto y podrás activar Rapidez+4. Si usas una Esfera de agilidad, tus personajes tendrán 3 puntos más de Rapidez que al principio.

P.D.: Seleccionar compañeros para Tidus

Tu comportamiento durante la partida afecta a la relación entre Tidus y tus otros personajes. Por ejemplo, el personaje con el que Tidus charla tras la derrota del Cañón albhed de camino al templo de Macalania no está predeterminado (Fig. 2), como tampoco lo está el personaje que le tira el balón de blitzbol cuando ejecuta su Turbo As del blitzbol. La relación está en función de un número de factores. ¿Con quién tiene que hablar primero Tidus si los personajes están dispersos en un lugar concreto? ¿Utiliza Tidus pociones o habilidades como Proteger con un personaje en particular? Por supuesto, también puedes estropear una relación si usas una Granada pétrea durante una batalla y haces añicos a tu compañero. Por cierto, la "cifra de relación" no afecta a ninguna de las escenas importantes con Yuna, ni puede cambiar el argumento del juego.



02

ÍNDICE

No pierdas tiempo valioso que podrías pasar jugando: en este índice completo encontrarás rápidamente los datos exactos que necesitas.
La protección, los objetos, los monstruos y las armas están ordenados de la siguiente forma en sus respectivos capítulos:

La protección y las armas aparecen clasificadas por personaje en el capítulo Objetos (páginas 137-143). Los diversos objetos están ordenados según su función (páginas 46-147).
Los monstruos están ordenados alfabéticamente en el capítulo correspondiente, que comienza en la página 148.

EN PIGGYBACK, PENSAMOS EN TUS NIETOS...

En esta publicación se condensan al menos 1.000 horas de juego intensivo y 1.000 horas más de control de calidad. Así es como trabajamos en Piggyback.

Concentramos todos nuestros esfuerzos en crear guías sólo de los títulos más punteros del año.

Empleamos a los mejores talentos creativos del mundo para generar el mejor contenido y presentación que hayas visto jamás en una guía.

Te lo ponemos fácil. Nuestros equipos de diseño trabajan sin descanso para que cada sección y cada página sean comprensibles y sencillas de consultar, de modo que puedas hallar instantáneamente respuestas a todas tus dudas.

Nos desvivimos por el trabajo bien hecho. Nuestros equipos de Control de Calidad examinan con rigor cada guía para garantizar la mejor lógica de juego, la claridad en el texto, la relevancia de las capturas de pantalla, y la precisión de encabezados y pies de foto.

Nuestros títulos se publican simultáneamente en diversas lenguas europeas, entre ellas inglés, alemán, francés, español, italiano y griego.

Cada nueva guía AUTHORISED COLLECTION eleva aún más el listón. Toda la correspondencia de nuestros lectores es encauzada a nuestros equipos creativos y de producción internacionales. Este enfoque nos permite mejorar todos los aspectos de nuestras guías: estructura, disposición y contenido. Ahora **www.authorisedcollection.com** ha optimizado este proceso al permitirnos ponernos en contacto directo contigo, el lector.

Hacemos nuestras guías para que sean perdurables. Nuestro equipo de producción garantiza la mayor calidad de impresión y la encuadernación cosida asegura una larga vida a la guía. Un tributo a tu pericia de jugón para disfrute de tus herederos; ¡esto sí es entretenimiento de nueva generación!

No tenemos nada que esconder. Por eso ofrecemos a todos los visitantes de nuestra sede Web, www.authorisedcollection.com, la descarga gratuita de una muestra de 12 páginas de todos los títulos de Piggyback. Además, tienes acceso gratuito a nuestras áreas de foro, donde puedes hacer preguntas a los usuarios de nuestras guías como "¿vale la pena comprar esta publicación?" o compartir tus opiniones sobre tus videojuegos y personajes favoritos.

Agradeceremos todas las observaciones que nos sirvan para mejorar la calidad de nuestras guías. Escríbenos siempre que quieras a info@piggybackinteractive.com



authorisedcollection.com

— ¿qué tenemos para ti?

¡Premios fantásticos!

¿Qué te parecería una Competición de Final Fantasy® X en la que tus habilidades y tu conocimiento del universo de Final Fantasy® te pudieran reportar fantásticos premios? ¿En la que participar sea divertido y, encima, se potencien las cualidades del juego? ¿En la que conozcas e interactúes con cientos de entusiastas de Final Fantasy® ? Suena bien, ¿ verdad?

Conoce a otros fans de Final Fantasy® X del mundo entero...

No todas las personas saben apreciar las complejidades del Turbo de Auron ni los detalles de las Armas de los 7 astros. Por eso, ¿a que estaría bien acceder a un universo en el que todos entendieran perfectamente de lo que estás hablando? Entra en el foro authorisedcollection.com... Un lugar para conocer a otros devotos de Final Fantasy® y discutir el tema que más te apasiona. Un lugar donde intercambiar consejos y trucos, donde saber más acerca del juego y la guía. Además, podrás charlar con miembros del equipo de Piggyback: información de primera mano sobre la producción de una guía estratégica.

¡Descargas gratis!

Hemos preparado una enorme tabla de referencia con todas las combinaciones posibles del Turbo Alquimia de Rikku que servirá de ayuda complementaria al jugador de Final Fantasy® X. Está disponible en los formatos PDF y Microsoft Excel. ¿A qué esperas para descargarla?

¿Te gustaría conocer más cosas sobre el mundo de Final Fantasy® IX? ¿O echar un vistazo a Final Fantasy® VIII? Te ofrecemos la posibilidad de descargar gratuitamente doce páginas de las Guías de Estrategia Oficiales de ambos juegos. Las encontrarás en authorisedcollection.com, junto con muestras gratuitas de guías de otros juegos. Pero, so se trata de descargas normales y corrientes: gracias al formato PDF, ¡podrás imprimirlas a resolución súper alta!

Asegúrate de no perderte nunca un solo truco...

Lee información detallada sobre el contenido y la estructura de cada guía Piggyback antes incluso de que salga publicada. Y para asegurarte de que nunca vuelves a perderte un consejo, truco o secreto, te ofrecemos el boletín informativo de authorisedcollection. ¿Sabes a qué título va a estar dedicada nuestra próxima guía? Mantente al corriente de las últimas novedades en juegos y guías desde la comodidad de tu buzón electrónico...

Compra tu Guía desde la comodidad de tu propio hogar...

Te proporcionamos enlaces a puntos de venta online recomendados para que puedas comprar tu Guía sin salir de casa.

Deja tu huella en la producción de nuestras futuras guías...

Te brindamos la oportunidad de expresar tu opinión sobre nuestras guías y hacernos saber qué piensas de la página web. Tenemos en cuenta todas las críticas constructivas para futuros proyectos.

CRÉDITOS

La guía oficial de FINAL FANTASY® X es una publicación de piggyback interactive limited

Director de proyecto:	Nathali Schrader
Directores de publicación:	Louie Beatty, Vincent Pargney
Directores de edición:	Klaus D. Hartwig, Michael Martin
Asesor de redacción:	Hirofumi Yamada
Director de arte:	Martin C. Schneider (Glorienschein)
Revisores:	Tom Fabris
Web Master:	Leon Chevalier

VERSIÓN ESPAÑOLA

Redacción:	Es Decir et al.
Maquetación:	Jeanette Killmann (Glorienschein)
Revisores:	Square Europe: Luis López, Emiliano Rodriguez Nuech, Belen Sanz

VERSIÓN ALEMANA

Redacción:	Klaus D. Hartwig, Michael Martin
Maquetación:	Jeanette Killmann (Glorienschein)
Revisores:	Tom Fabris, Square Europe: Thorsten Schaefer, André Woitczyk

VERSIÓN FRANCESA

Redacción:	Mathieu Daujam
Maquetación:	Jeanette Killmann (Glorienschein)
Revisores:	Square Europe: Seb Ohsan Berthelsen, Katrin Darolle, Geneviève M. Howard

VERSIÓN INGLESA

Redacción:	Alexandra Klemm (Aisling Irland)
Maquetación:	Jeanette Killmann (Glorienschein)
Revisores:	Leon Chevalier, Square Europe: Siraj S. Kukan, Alex Moresby, Oli Newton-Chance

VERSIÓN ITALIANA

Redacción:	Project Synthesis Srl - Milano
Director de proyecto:	Emanuele Scichilone
Maquetación:	Jeanette Killmann (Glorienschein)
Revisores:	Square Europe: Alessandro De Luca, Raffaella Basso

FINAL FANTASY® X es un producto de Square Co., Ltd.

SQUARE CO., LTD.

Productor:	Yoshinori Kitase
Directores:	Takayoshi Nakazato, Motomu Toriyama, Toshiro Tsuchida
Programa principal:	Takashi Katano, Koji Sugimoto
Directores de arte:	Yusuke Naora, Shintaro Takai

DEPARTAMENTO DE LOCALIZACIÓN

Presidente adjunto principal:	Koji Yamashita
Director general:	Akira Kashiwagi
Director de localización:	Ichiro Nonaka, Kazuyoshi Tashiro
Traducción (inglés):	Alexander O. Smith, Aziz Hinoshita
Traducción (francés):	Laurent Sautière, Vincent Zouzoulkovsky
Traducción (alemán):	Tet Hara, Nathalie (Akira) Ishida
Traducción (italiano):	Manuela Suriano, Francesca Di Marco
Traducción (español):	Eduardo López Herrero, Carmen Mangirón Hevia

SQUARE EUROPE LTD.

Director general:	Yuji Shibata
Director adjunto:	Tomohiro Yoshikai
Director de marketing:	Takuya Okada
Directores adjuntos de marketing/relaciones públicas:	Abbass Hussain, Stéphanie Journau
Jefe de producción:	Katrin Darolle
Asistente de localización y producción:	Alison Lau
Asistente de coordinación TI y ayuda técnica:	Alex Moresby
Ayudante de localización y producción:	Yuko Tomizawa



AGRADECIMIENTOS:

Antoine Bailly, Mark Chitty, Steve Dübel, Carl Harries, Lee Hamilton, Eric Huet, Marco Kleis, Junior Lapinte, Tobias (Crawler) Lenz, Stephen McElvaney, Lars Marquardt, Tom Penny, Michael Rathmell, Patrick Rundshagen, Géraldine Saint-Louis, Klaus Schendler, Alexander Schiller, Tobias (Trapper) Schnoor, Jens Schubert, Kai Stüwe, Simone Ulrich, Uli Waibel

Mc Ediciones, S.A.
Pª San Gervasio 16-20
08022 Barcelona
Tel: 93 254 12 50
30 julio 2002

Editora: Susana Cadena
Gerente: Jordi Fuertes
Suscripciones: Manuel Núñez
Tel: 93 254 12 58

Impresión: Rotographik-Giesa
Tel: 93 415 07 99
Depósito legal: B-4868599
Impreso en España
Printed in Spain

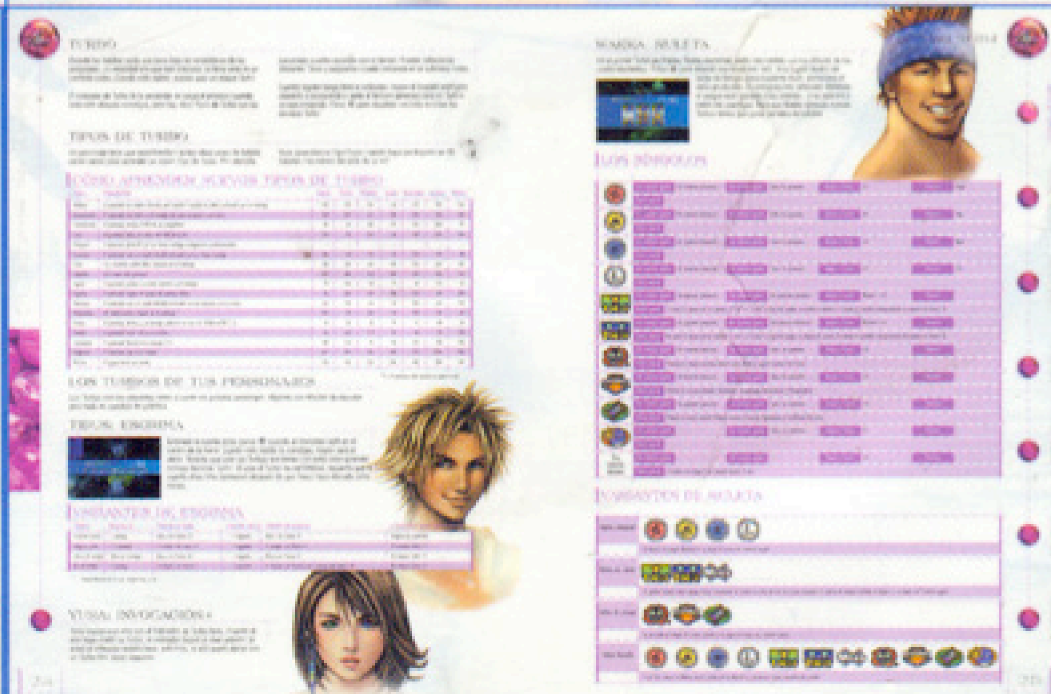
Distribución: Coedis, S.L.
Avda. Barcelona, 225.
Molins de Rei, Barcelona

Coedis- Madrid.
Lafoja, 19-21 Esq. Hierro
Pol. Ind. Leoches
Torrejón de Ardoz-Madrid

LA ENCICLOPEDIA OFICIAL DE FINAL FANTASY® X.

Para confeccionar la guía más exhaustiva jamás producida, piggyback ha buscado hasta debajo de las piedras en su afán por descubrir todos y cada uno de los aspectos de Final Fantasy® X. En estas 228 páginas a todo color encontrarás: ilustraciones exclusivas, imágenes de alta resolución, información detallada, estadísticas, mapas, y muchas otras cosas.









- ¡Secretos detallados de Final Fantasy® X... e información obtenida en exclusiva de los desarrolladores del juego!
- ¡Sistema de juego pormenorizado, con todas las opciones de combate secretas!
- ¡El Desarrollo y la evolución de los personajes vistos en profundidad!
- ¡Mapas exhaustivos que incluyen todos los objetos que se pueden encontrar!
- ¡Tácticas efectivas para los minijuegos: blitzbol al alcance de todos!
- ¡Completa guía paso a paso, como se espera de piggyback!
- ¡Información y estadísticas precisas sobre monstruos, armas, objetos y habilidades!

7,20 €

GUIA OFICIAL Nº7



SQUARESOFT®



W W W . A U T H O R I S E D C O L L E C T I O N . C O M